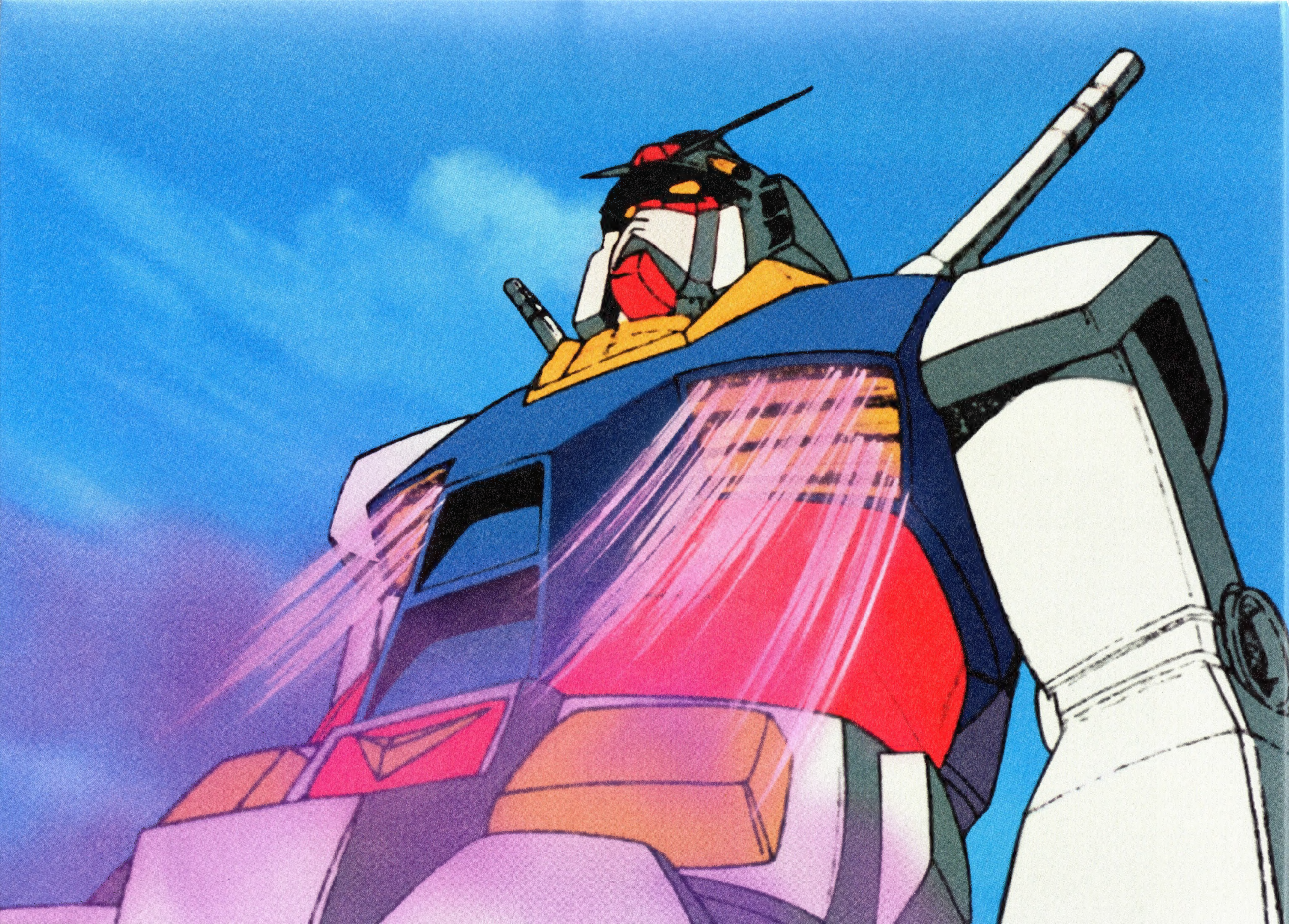
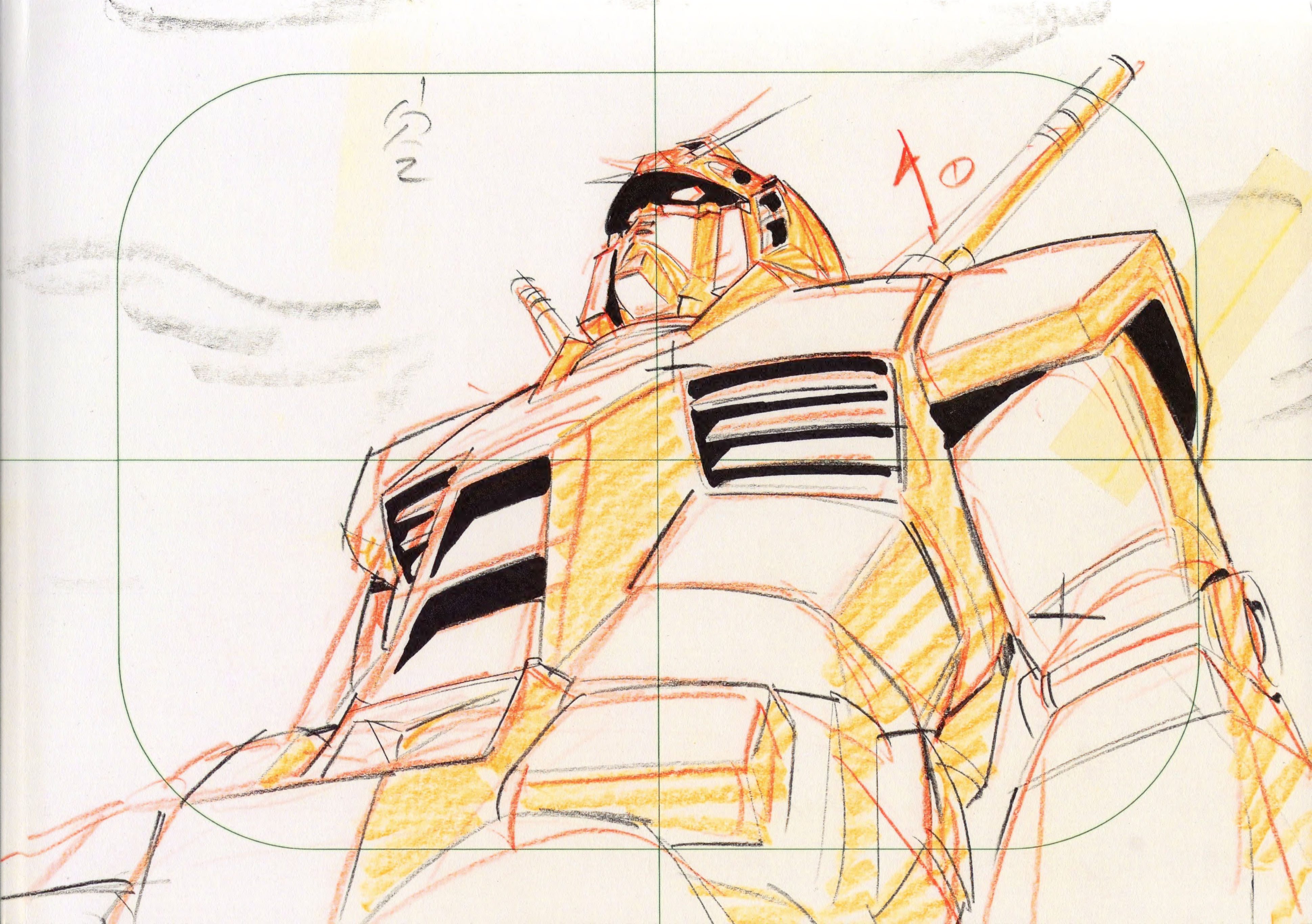




# 機動戦士ガンダム展
# THE ART OF GUNDAM

◎会期・会場

2014年7月12日〜8月31日：大阪文化館・天保山

2015年7月18日〜9月27日：森アーツセンターギャラリー

◎主　催

大阪会場：朝日新聞社、創通、サンライズ、バンダイ、バンダイナムコゲームス、バンダイビジュアル、大阪文化館・天保山

東京会場：朝日新聞社、創通、サンライズ、バンダイ、バンダイナムコゲームス、バンダイビジュアル、森アーツセンター

◎協　賛

貝印、野崎印刷紙業

アニメ作品「機動戦士ガンダム」がTV放映されて以来、35年の歳月がたちました。放映開始後は視聴率が振るわず、52話の予定が43話に短縮されます。ところが、熱心な視聴者からの声や雑誌等のバックアップを得て支持が広がり、TVでの再放送が決定します。あわせて、放映終了後にバンダイが発売したプラモデル「ガンプラ」、1981年から3部作として上映された劇場版の大ヒットを経て、ガンダムは日本のアニメ史上に確固たる地位を築くことになりました。

本展は、アニメの制作に用いられた1000点を超す貴重な資料を通じて、「機動戦士ガンダム」の色褪せない魅力を紹介する展覧会です。総監督の富野喜幸(現・富野由悠季)氏の構想とディレクション、中村光毅氏の美術設定、安彦良和氏のキャラクター設定とアニメの絵作り、そして大河原邦男氏の独創的なメカニックデザイン。かつてない質と量を通じて、4氏を中心に大勢のクリエーターがアニメの明日に賭けた情熱を、肌で感じとっていただければ幸いです。

ガンダム誕生35周年記念展として、富野総監督が手掛ける最新作「ガンダム Gのレコンギスタ」の一端も披露します。ますます大きな拡がりを見せ続けるガンダムの未来にも、どうぞご期待下さい。

主催者

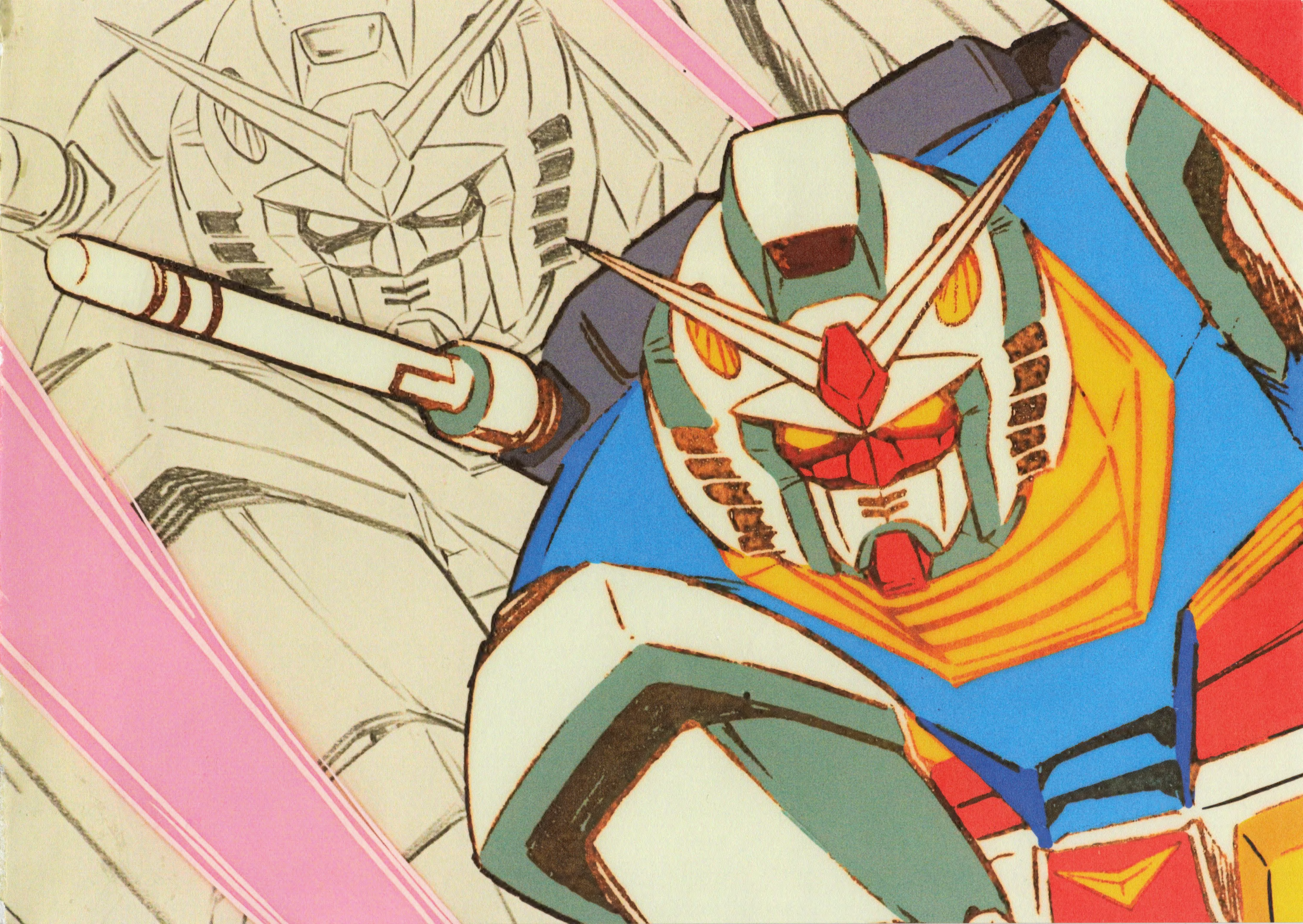
Foreword

35 years have passed since the anime *Mobile Suit Gundam* got its start as a television series. During the first run, viewer ratings were not as high as hoped, and the planned 52 episodes were cut back to 43. Even so, an enthusiastic following developed among viewers and magazine articles showed a positive response, leading to the rebroadcasting of the series. After the television series ended, plastic models of the *Gundam* characters, known as Gunpla, were marketed by Bandai, and a three-part film version of *Gundam* became a major hit when it appeared in theaters in 1981. From this time on, *Gundam* became one of the most popular productions in the history of Japanese anime.

This exhibition demonstrates the undying appeal of *Mobile Suit Gundam* through some 1000 marvelous images and objects related to the anime. The creation of *Gundam* owed a great deal to the creative ideas and direction of Yoshiyuki Tomino, the art direction of Mitsuki Nakamura, the character development and animation of Yoshikazu Yasuhiko, and the original mechanical designs of Kunio Okawara. We hope that you enjoy this exhibition, unprecedented for the quality and quantity of its content, feel the passion of these four men and the many other creative individuals who worked with them, and gain an understanding of the contribution they have made to the future of anime.

As a special event to commemorate the 35th anniversary of the birth of *Gundam,* we are showing part of *Gundam Reconguista in G,* the latest production by Yoshiyuki Tomino. We hope that you will come to share our excitement in anticipating the future development of *Gundam* as it continues to expand and grow.

The Organizers



キャラクター レギュラー 人物
モビルスーツ モビルアーマー 設定集
キャラクター レギュラー メカニカル

**【凡例】**

◎本書は2014～2015年に大阪と東京で開催される「機動戦士ガンダム展」の図録である。

◎「機動戦士ガンダム展」は、アニメ「機動戦士ガンダム」のTV版（1979年）ならびに劇場版（1980～81年）の制作に用いられた企画書、各種設定資料、美術ボード、原画、セル画、プロモーション用のイラストレーションなどで構成され、現存するオリジナル資料と複製を展示する。

◎中村光毅氏によるP38、P52、P60の3点のイラストレーションは、アニメの制作に用いられた作品ではないが関連する図版として第1章に掲載した。

◎展示作品は、P38、P52、P60、P124-129、P138（左上、右下）、P140、P184-203が個人蔵で、それ以外はサンライズの所蔵である。1章の「美術」「作画」の一部は複製を展示している。

◎各作品の作者は特定できる場合はキャプションやグループごとの解説に表記した。

◎本展には「機動戦士ガンダム」の資料に加え、新作映像「大気圏突入」、モビルスーツの模型なども展示している。

◎本書は展示作品のすべてを収録しておらず、一方で展示されていない作品の図版を補足的に掲載している場合もある。掲載された作品のうち、作品保全や会場の都合で展示しない場合もある。作品の掲載順は、展示の順番と異なる。

◎本書では原則として、設定資料、原画、セル画などについては文字の書き込みや塗り残しも含めた全体図を掲載している。セル画は撮影フレームを念頭に描かれるため、フレームの外側が省略され描かれていない場合もある。

◎「機動戦士ガンダム」のキャラクターやモビルスーツ、各種の呼称は、サンライズの表記に従った。

◎第1～2章の作品解説はサンライズの協力のもと、朝日新聞社が執筆した。第3章の「ガンダムに学ぶ」インタビューは、朝日新聞社の太田啓之記者が構成・執筆した。

◎各種のデータは2014年7月現在のものである。

# C O N T E N T S


p.010 —— 第1章　ガンダムのつくりかた

p.012 —— 1.企　画／設　定

p.020 —— 2.メカデザイン原案

p.028 —— 3.キャラクターデザイン原案

p.038 —— 4.美　術

p.066 —— 5.メカデザイン決定稿

p.112 —— 6.キャラクターデザイン決定稿

p.122 —— 7.作　画（レイアウト／原画）

p.172 —— 8.セル画

p.182 —— 第2章　ガンダム・ギャラリー

p.184 —— 1.イラストレーション

p.198 —— 2.原典継承

p.204 —— 第3章　ガンダムに学ぶ

p.206 —— 富野由悠季

p.210 —— 常見陽平

p.212 —— 冲方 丁

p.216 —— 冲 大幹

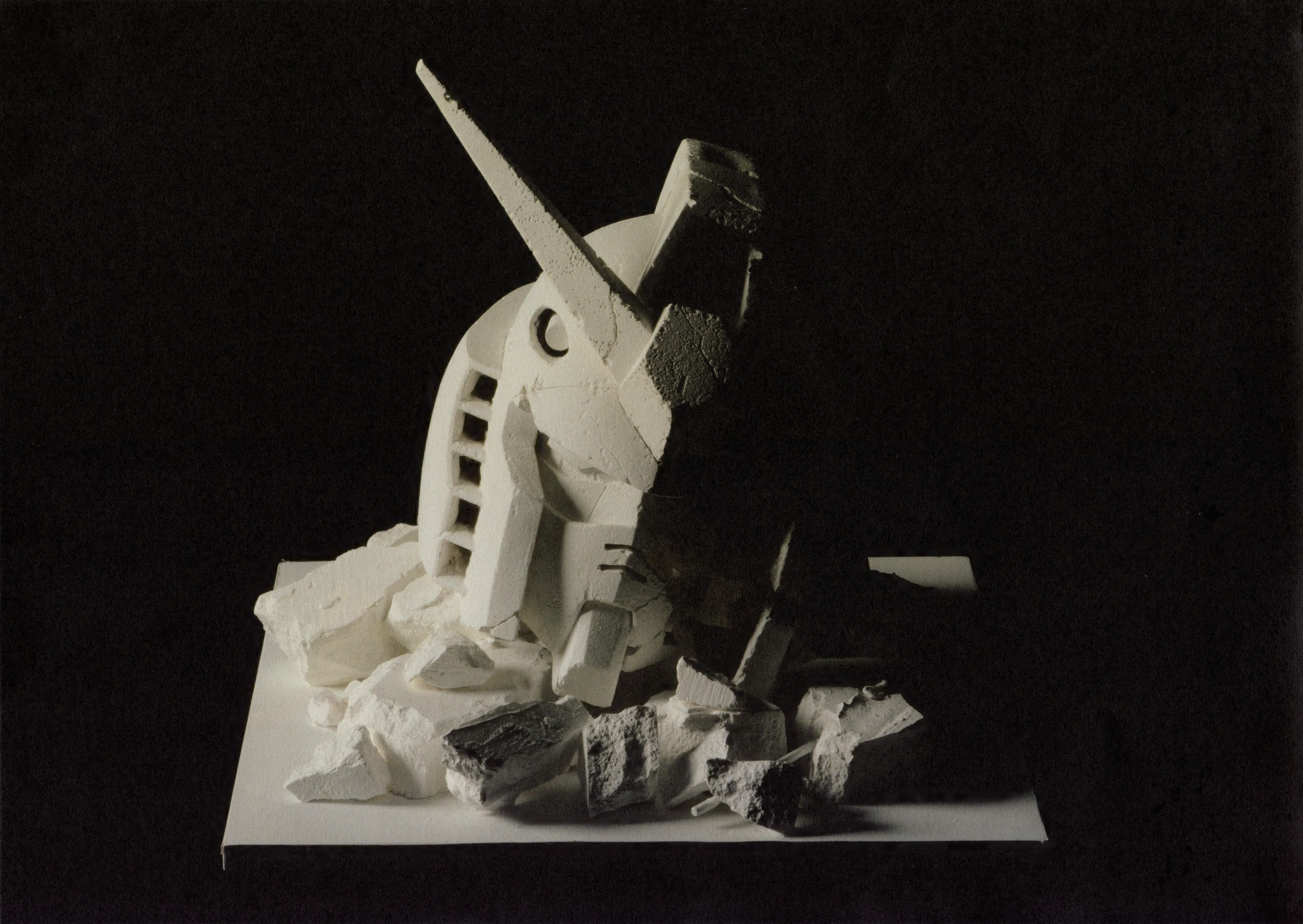
p.218 —— 長嶋 有

p.222 —— 西寺郷太

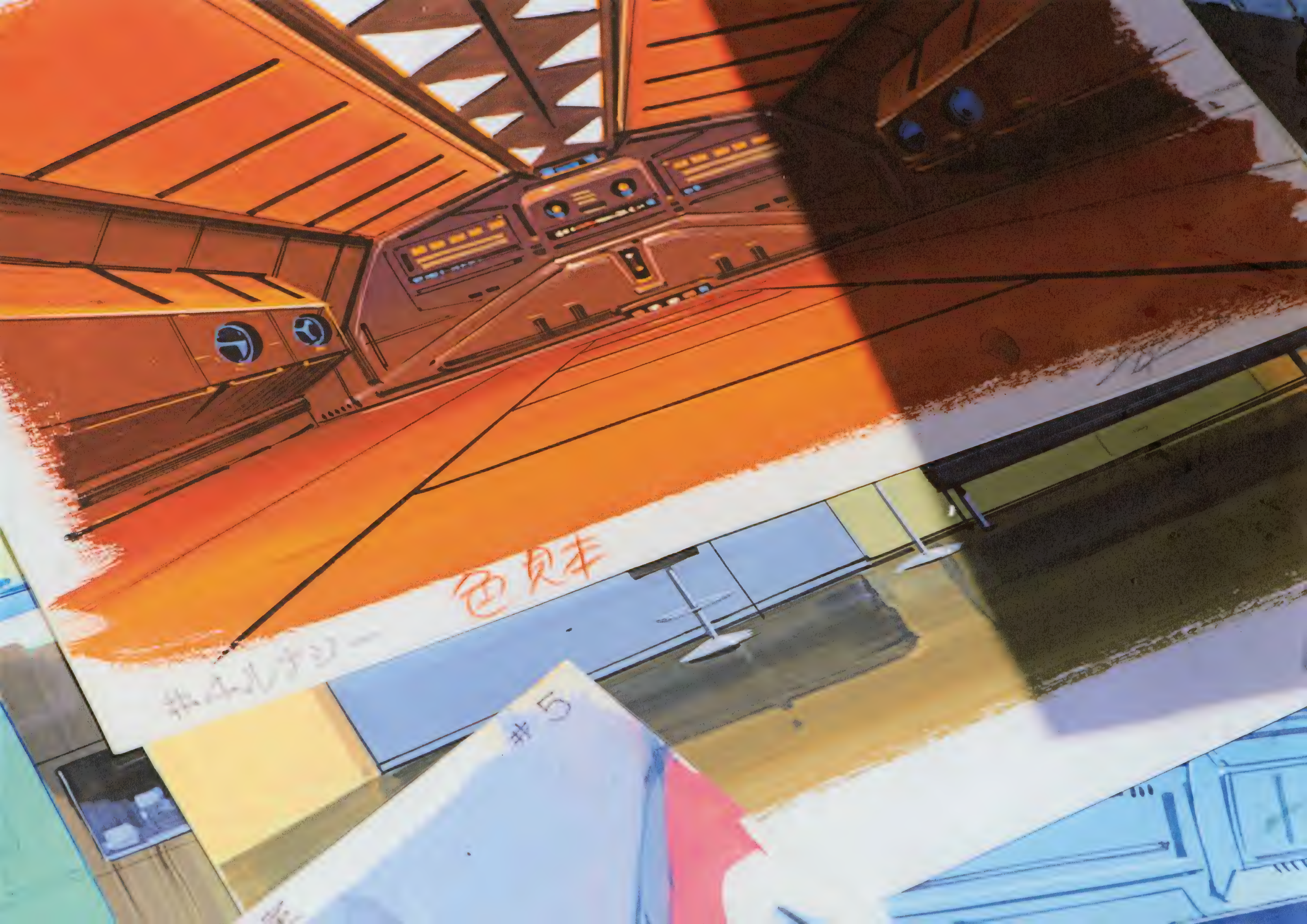
p.224 —— 黒瀬陽平

p.228 —— 太田啓之

この写真は準備中のもので、実際に上映される映像とは異なる場合があります。



1/10造形検討マケット


色見本
#4 ルナツー
#5

第1章——ガンダムのつくりかた

# THE MAKING OF GUNDAM

「機動戦士ガンダム」は、百人を超す制作スタッフと関係者の総力で生み出されました。総監督として制作を指揮したのは、「海のトリトン」や「無敵超人ザンボット3」などを手掛けていた富野喜幸（現・富野由悠季）氏。富野総監督は、巨大ロボットアニメを舞台としながらも、中学生以上を対象にした青春群像ドラマを放つ、明確な意志をもっていました。初期段階は「ガンボーイ」の名で企画が練り上げられ、TV局やスポンサー、制作サイドとの調整を経ながら、ストーリーやキャラクター、メカデザインなどの輪郭が徐々に像を結び、79年1月に「機動戦士ガンダム」としてスタートします。

富野総監督の構想と世界観は、3人の特筆すべきクリエーターを中心に、姿や動きを与えられました。宇宙や諸環境の設定を描いた美術監督の中村光毅氏。等身大の魅力を備えたキャラクターをデザインし、アニメを統括した安彦良和氏。そして、モビルスーツや戦艦などのメカニックデザインを担当した大河原邦男氏です。

本書では主に8つのコーナーに分けて、「機動戦士ガンダム」の作り方を追いながら、作品の魅力を解き明かします。「ガンボーイ」から「機動戦士ガンダム」に至る企画段階の資料、スペース・コロニーや宇宙など近未来のSF設定、キャラクターと複雑なドラマ性、そして、兵器としてのロボット・モビルスーツとその戦い。およそ35年前に描かれた1000点を超える制作資料から、作品の奥行きとクリエーターの熱い息づかいを存分にお感じください。

# 1. 企画／設定

## 物語のはじまり

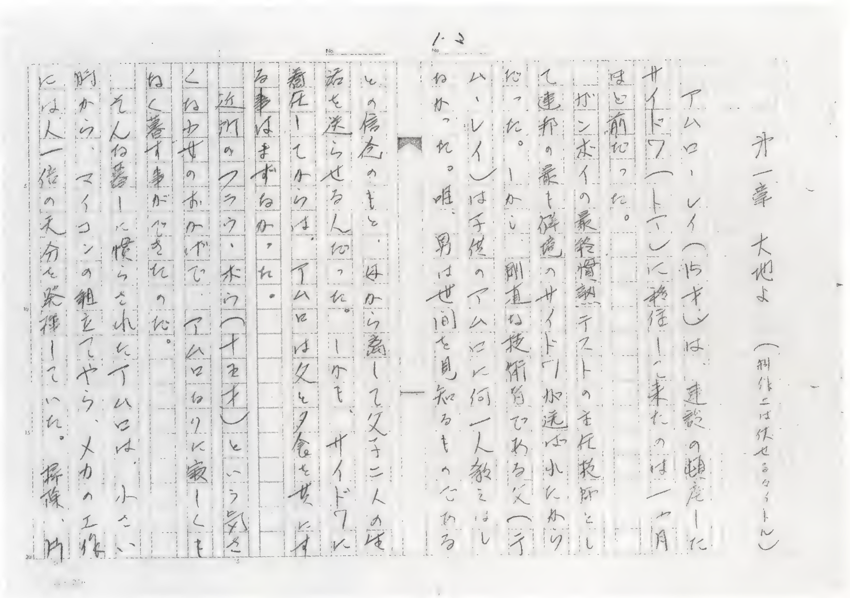
1970年代半ば以降、アニメ「宇宙戦艦ヤマト」が中高生の支持を得て話題をさらい、洋画「スターウォーズ」も大ヒットを記録するなど、宇宙やSFものへの関心が高まりました。子供向けで「マンガ映画」と揶揄もされたアニメは、「ヤマト」のブレイクで潮目が変わり、表現手段としての可能性が開けていきました。

そうしたなか、77年に創業したアニメ制作会社の日本サンライズ（現サンライズ）は、「無敵超人ザンボット3」「無敵鋼人ダイターン3」を成功させます。新たな視聴者層にむけた代表作を作る機運が生じ、1978年の春先からガンダムの企画が動きはじめました。

最初期には「フリーダムファイター」の題名で、冒険小説「十五少年漂流記」をヒントにしたストーリーでスタートします。次にまとめられた「宇宙戦闘団ガンボーイ」は、戦艦に乗った主人公の本郷東ら26人の若者たちが、巨大機動歩兵「ガンボーイ」を中心に10万もの敵と戦う物語でした。

敵が地球人ではないなどの違いもある一方で、ホワイトベースの原型「フリーダムフォートレス」が登場し、登場人物の容姿や性格付けなど、名前以外の多くがガンダムに引き継がれました。とりわけ、戦争という極限状態に投げ出された少年たちが、組織の中でどう行動し成長するかというドラマの根幹と、物語に必要な兵器としてのロボットとそのリアルなデザインは、ガンダムの大きな魅力となって開花しました。

「ガンボーイ」から「機動戦士ガンダム」へと着地する経過は、富野総監督が残したさまざまなメモや、残された初期設定資料の一部から、今日うかがい知ることができます。



1-3

第一章　大地よ　（制作上は伏せるタイトル）

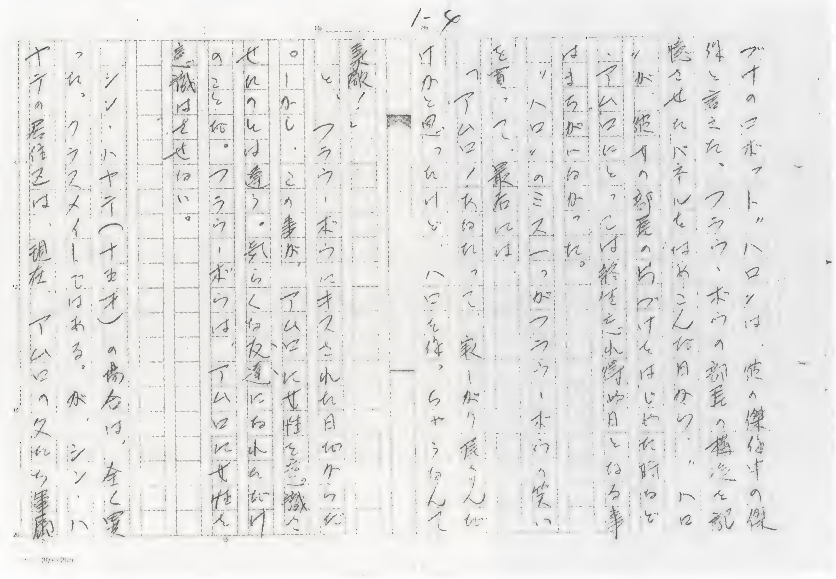
アムロ・レイ（15才）は、建設の頓挫したサイド7（トマン）に移住して来たのは一ヶ月ほど前だった。

ガンボイの最終慣熟テストの主任技師として連邦の最も辺境のサイド7が選ばれたからだった。しかし、剛直な技術者である父（テム・レイ）は子供のアムロに何一人教えはしなかった。唯、男は世間を見知るものである、との信念のもと、母から離して父子二人の生活を送らせるんだった。しかも、サイド7に赴任してからは、アムロは父と夕食を共にする事はまずなかった。

近所のフラウ・ボウ（十五才）という気さくな少女のおかげで、アムロはそれなりに寂しくもなく暮す事ができたのだ。

そんな暮しに慣らされたアムロは、小さい時から、マイコンの組立てやら、メカの工作には人一倍の天分を発揮していた。探険、内

3



1-4

ヅナのロボット"ハロ"は、彼の傑作中の傑作と言えた。フラウ・ボウの部屋の構造を記憶させたパネルをはめこんだ日から、"ハロ"が、彼女の部屋の片づけをはじめた時など、アムロにとっては終生忘れ得ぬ日となる事はまちがいなかった。

"ハロ"のミス一つがフラウ・ボウの笑いを買って、最後には

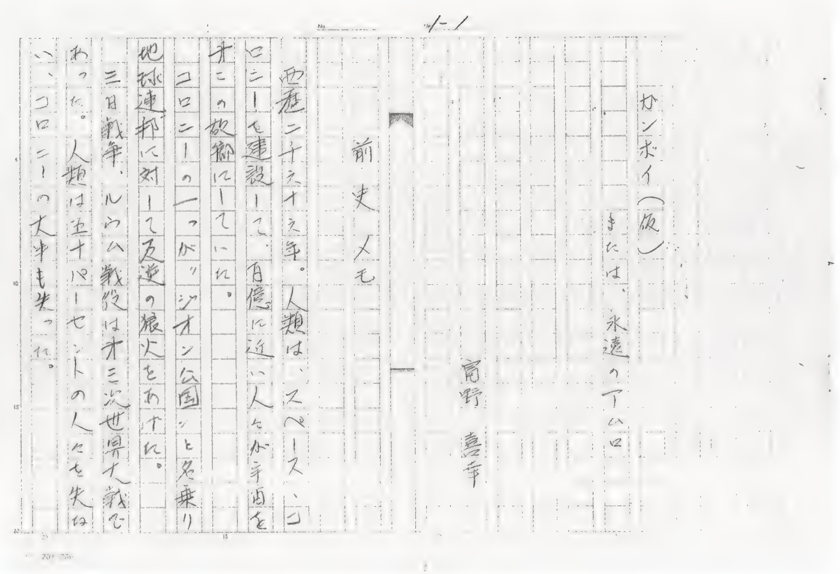
「アムロ！あなたって、寂しがり屋さんだけかと思ってたけど、ハロを作っちゃうなんて素敵！」

と、フラウ・ボウにキスされた日だからだ。

しかし、この事が、アムロに女性を意識させたかといえば違う。気らくな友達になれただけのことだ。フラウ・ボウは、アムロに女性を意識はさせない。

シン・ハヤテ（十五才）の場合は、全く異った。クラスメイトではある。が、シン・ハヤテの居住区は、現在、アムロの父たち軍属

4


1-1

ガンボイ（仮）

または、永遠のアムロ

富野　喜幸

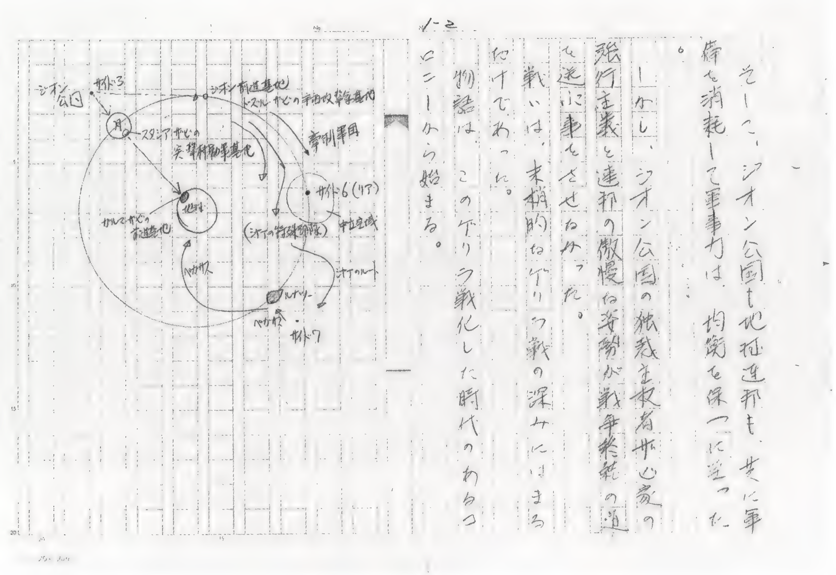
前史メモ

西暦二千六十六年。人類は、スペース、コロニーを建設して、百億に近い人々が宇宙を第二の故郷にしていた。

コロニーの一つが、ジオン公国と名乗り地球連邦に対して反逆の狼火をあげた。

三日戦争、ルウム戦役は第三次世界大戦であった。人類は五十パーセントの人々を失ない、コロニーの大半も失った。

1


1-2

そして、ジオン公国も地球連邦も、共に軍備を消耗して軍事力は、均衡を保つに至った。

しかし、ジオン公国の独裁主義者ザビ家の強行主義と連邦の傲慢な姿勢が戦争終結の道を選ぶ事をさせなかった。

戦いは、末梢的なゲリラ戦の深みにはまるだけであった。

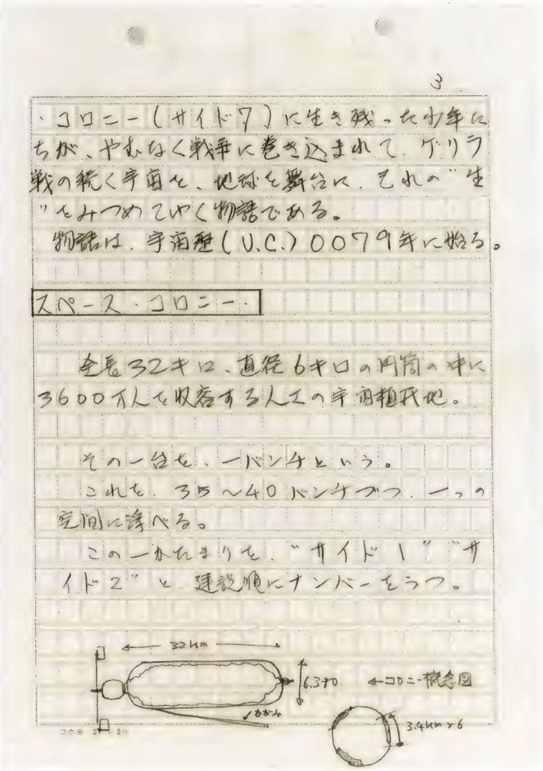
物語は、このゲリラ戦化した時代のあるコロニーから始まる。

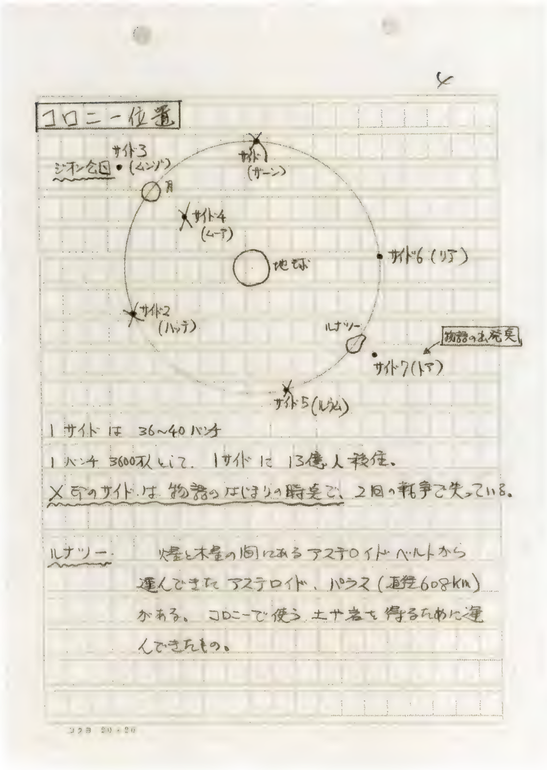


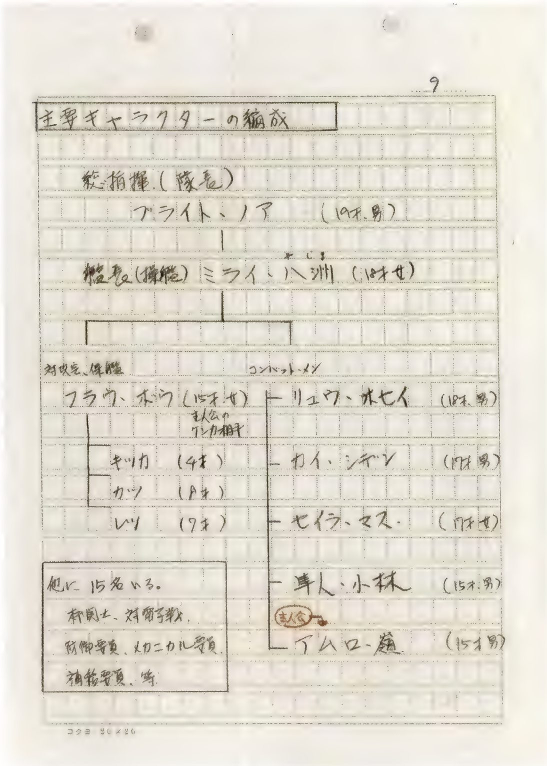
2

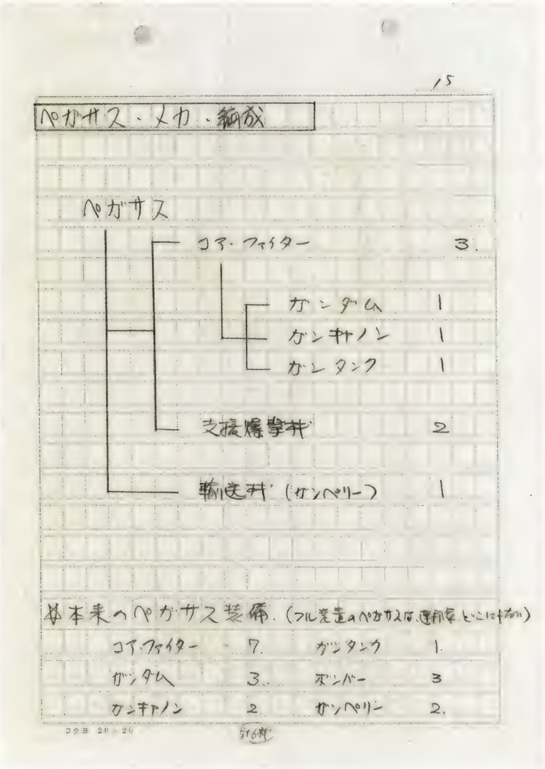
## 「ガンボーイ」

最初期段階の企画「フリーダムファイター」をベースに、ストーリーや登場人物などの修正を加えてまとめられたのが「ガンボーイ」。草案『ガンボイ』（仮）または永遠のアムロ」ではさらに修正が施され、ほぼガンダムに近い内容がみられる。いずれの段階でも貫かれたのが、戦時下の青春群像劇を通じた若者へのメッセージだった。


3
・コロニー（サイド7）に生き残った少年たちが、やむなく戦争に巻き込まれて、ゲリラ戦の続く宇宙を、地球を舞台に、それの"生"をみつめてゆく物語である。
物語は、宇宙歴（U.C.）0079年に始る。
スペース・コロニー
全長32キロ、直径6キロの円筒の中に3600万人を収容する人工の宇宙植民地。
その一台を、一バンチという。
これを、35～40バンチづつ、一つの空間に浮べる。
この一かたまりを、"サイド1""サイド2"と、建設順にナンバーをうつ。
32km
6.3キロ
←コロニー概念図
かがみ
3.4km×6
コクヨ 20×20


4
コロニー位置
サイド3
ジオン公国
（ムンゾ）
サイド1
（ザーン）
月
サイド4
（ムーア）
地球
サイド6（リーア）
サイド2
（ハッテ）
ルナツー
物語の出発点
サイド7（ノア）
サイド5（ルウム）
1サイドは 36～40バンチ
1バンチ 3600万人として、1サイドに 13億人移住。
×印のサイドは、物語のはじまりの時点で、2回の戦争で失っている。
ルナツー　火星と木星の間にあるアステロイドベルトから運んできたアステロイド、パラス（直径608km）がある。コロニーで使う土や岩を得るために運んできたもの。
コクヨ 20×20


9
主要キャラクターの編成
総指揮（隊長）
ブライト・ノア（19才 男）
艦長（操艦）ミライ・八洲（18才 女）
やしま
対攻主、保健
コンバット・メン
フラウ・ボウ（15才 女）
主人公のケンカ相手
キッカ（4才）
カツ（8才）
レツ（7才）
リュウ・ホセイ（18才 男）
カイ・シデン（17才 男）
セイラ・マス（17才 女）
隼人・小林（15才 男）
主人公
アムロ・嶺（15才 男）
他に15名いる。
砲術士、対空射撃、
防御要員、メカニカル要員、
補給要員、等
コクヨ 20×20


15

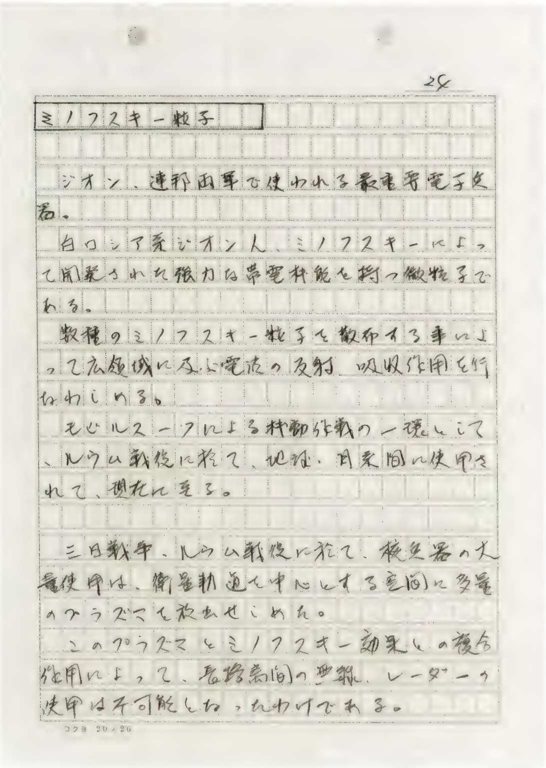
ペガサス・メカ・編成

ペガサス
- コア・ファイター 3.
  - ガンダム 1
  - ガンキャノン 1
  - ガンタンク 1
- 支援爆撃ポッド 2
- 輸送機(ガンペリー) 1

本来のペガサス装備.(フル装備のペガサスは連邦軍・どこにもない)

| | | | |
|---|---|---|---|
| コア・ファイター | 7. | ガンタンク | 1. |
| ガンダム | 3. | ボンバー | 3 |
| ガンキャノン | 2 | ガンペリー | 2. |

コクヨ 20×20


24

ミノフスキー粒子

ジオン、連邦両軍で使われる最重要電子兵器。

白ロシア系ジオン人、ミノフスキーによって開発された強力な帯電特能を持つ微粒子である。

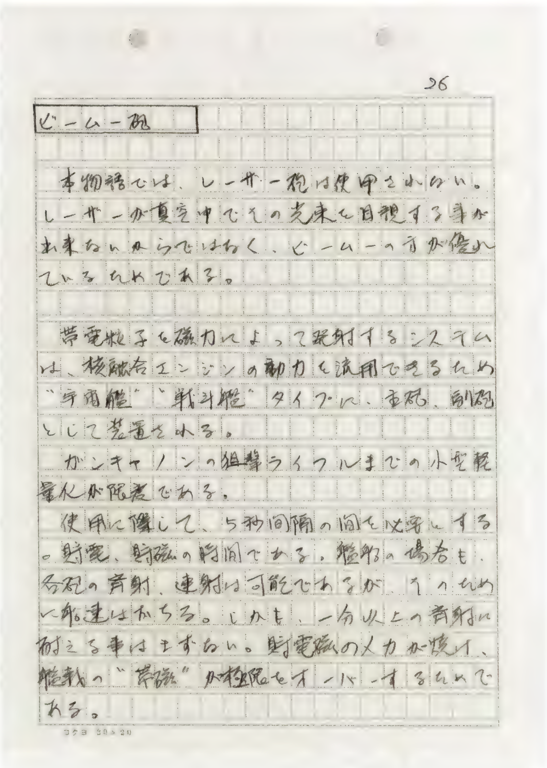
数種のミノフスキー粒子を散布する事によって広領域に及ぶ電波の反射、吸収作用を行なわしめる。

モビルスーツによる機動作戦の一環として、ルウム戦役に於て、地球・月宙間に使用されて、現在に至る。

三日戦争、ルウム戦役に於て、核兵器の大量使用は、衛星軌道を中心とする空間に多量のプラズマを放出せしめた。

このプラズマとミノフスキー効果との複合作用によって、長距離間の無線、レーダーの使用は不可能となったわけである。

コクヨ 20×20


26

ビーム砲

本物語では、レーザー砲は使用されない。レーザーが真空中でその光束を目視する事が出来ないからではなく、ビームの方が優れているためである。

帯電粒子を磁力によって発射するシステムは、核融合エンジンの動力を流用できるため"宇宙艦""戦斗艦"タイプに、主砲、副砲として装置される。

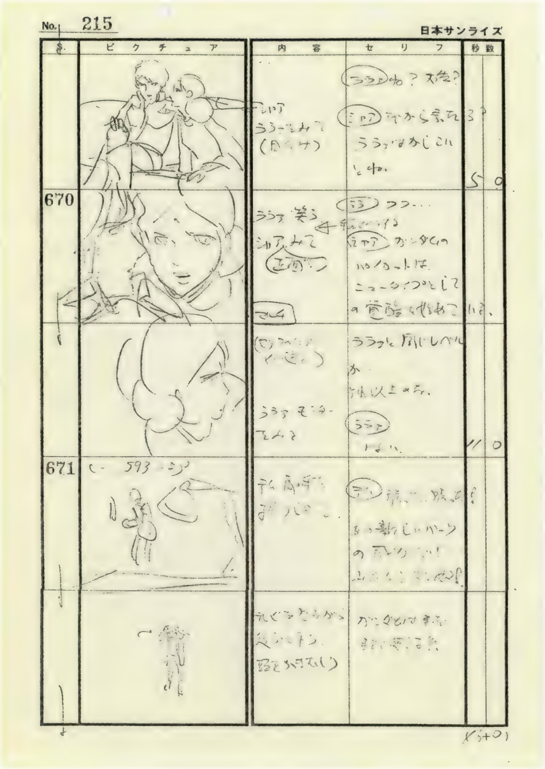
ガンキャノンの狙撃ライフルまでの小型軽量化が限度である。

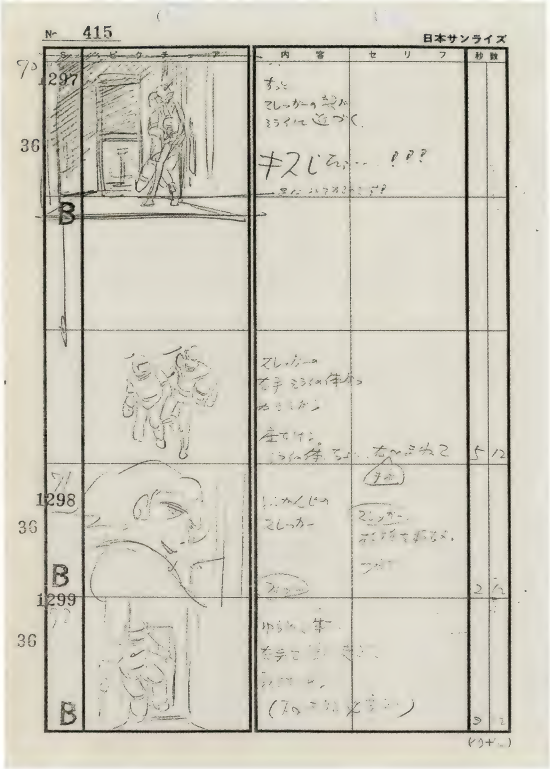
使用に際して、5秒間隔の間を必要とする。射電、射磁の時間である。艦船の場合も、各砲の斉射、連射は可能であるが、そのために船速はおちる。しかも、一分以上の斉射に耐える事はまずない。射電磁のメカが焼け、艦載の"帯磁"が極限をオーバーするためである。

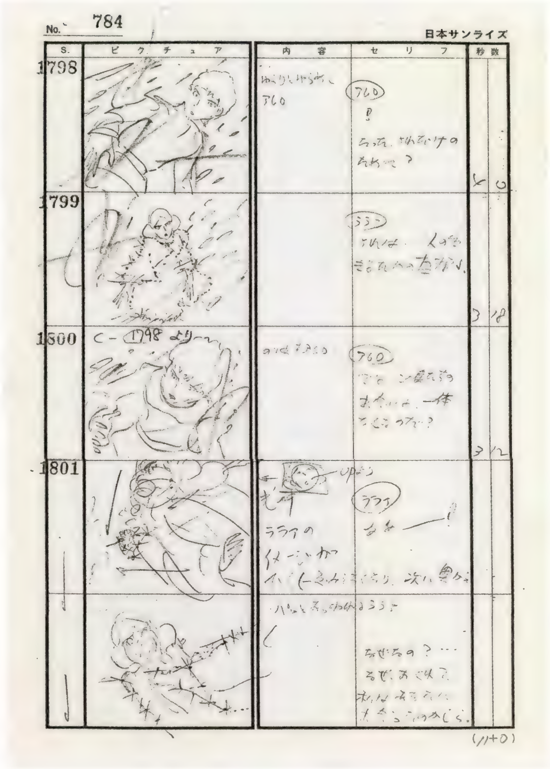
コクヨ 20×20

## 機動戦士ガンダム設定書

「フリーダムファイター」から「ガンダム」に至るまで、富野総監督を中心に、ストーリー、舞台設定、登場人物、メカニックなど、各種の考証や調整が行われた。企画が進行する中で富野総監督は、物語の舞台設定と作品が表現すべきメッセージを繰り返しメモに記し、ガンダムが目指す方向性を指し示し続けた。これらのメモは、富野総監督が放映の4カ月前にまとめあげた、全36ページからなる設定書の一部。




## 映画版コンテについて

基本的にテレビ版の再編集物であるために、テレビ版制作時に使ったコンテを切り貼りして映画版のコンテにした。

しかし、I部については、物語がフィルムの編集でまとめられるレベルであったために、全編コンテは存在しない。

ただし、「リテーク·Aランク　Bランク表」としてテレビ版のコンテを切り貼りして、作業指示書としてスタジオに提示した。

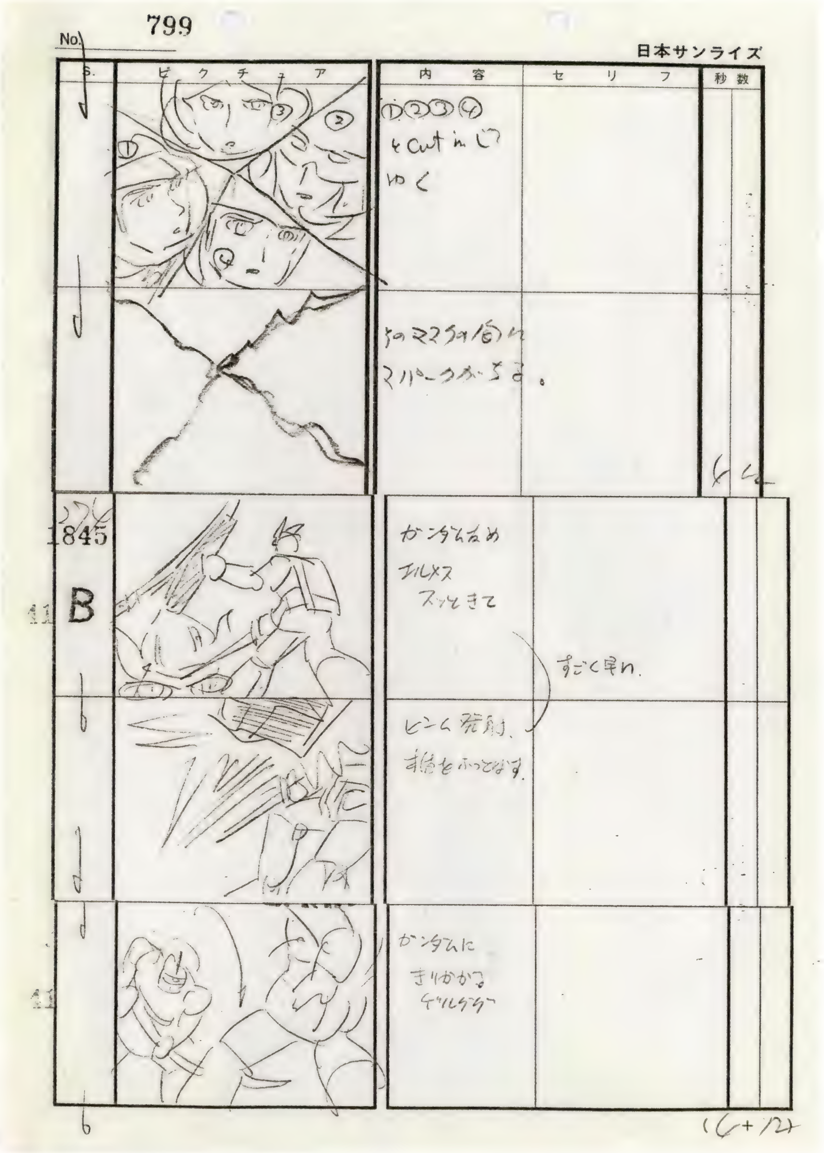
いくつかの新作カットについてそのコンテが存在しないのは、ぶっつけで安彦作画監督にレイアウトを依頼したからだと想像する。

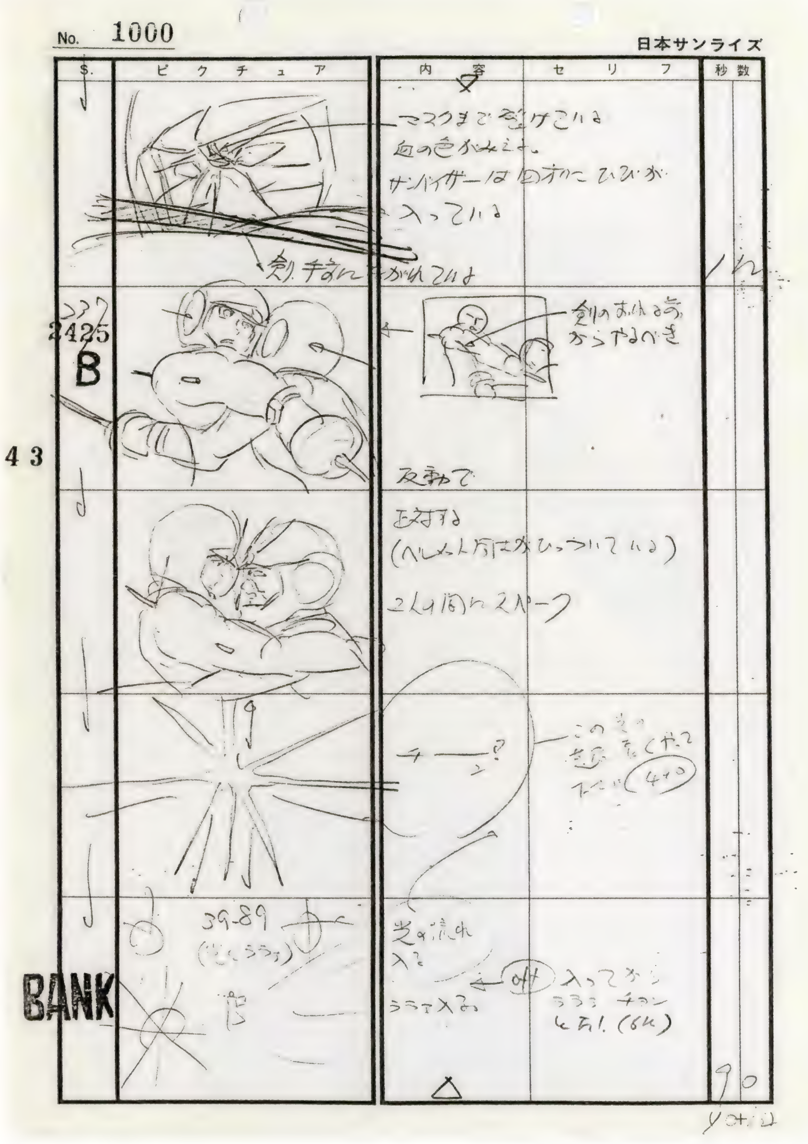
パートII・IIIについては、物語構成をコンテ・レベルで検証する必要があったために、テレビ版のコンテを切り貼りをして全編コンテを作成し、物語構成を組み立て直した。そして、フィルム編集に臨み、並行して作画作業がおこなわれた。

これらの作業が終わったところで、テレビ版のコンテは破棄した。

映画版のコンテは、富野が保管していたこの一部だけが存在する。

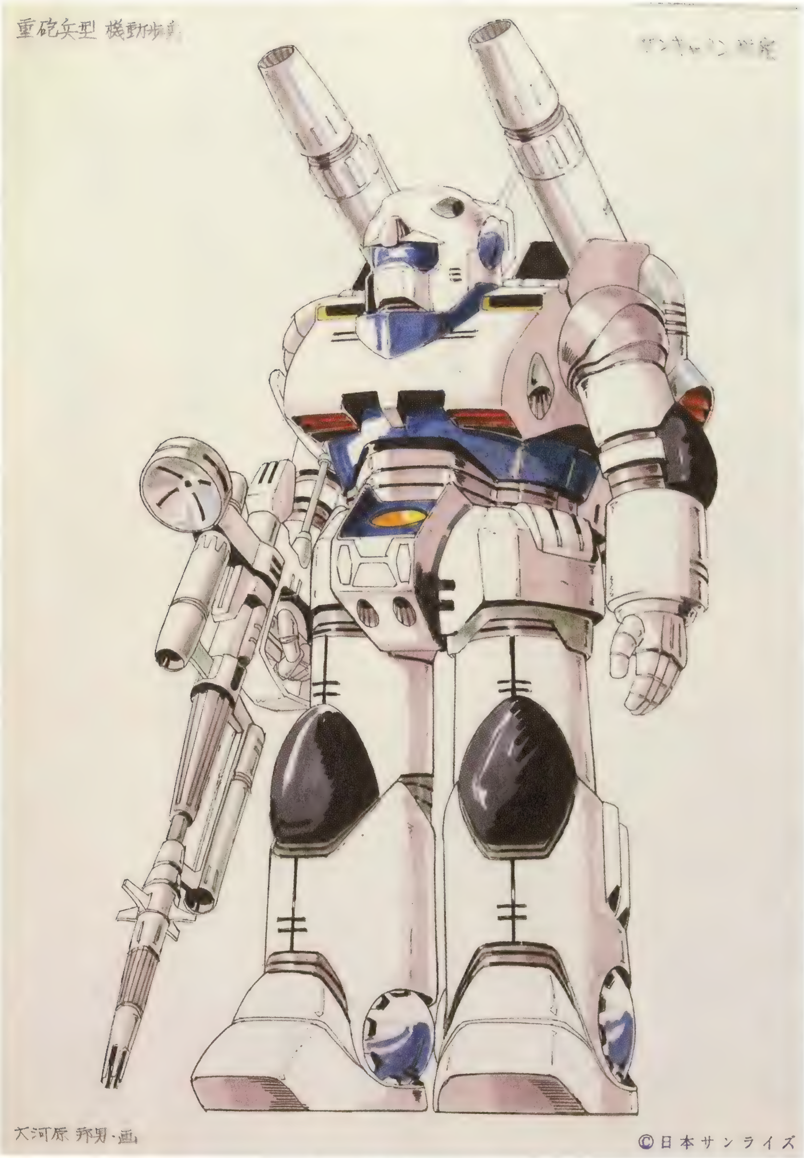
富野由悠季
2014年6月24日記す


No. 799
日本サンライズ
S.
ピクチュア
内容
セリフ
秒数
1845
B


No. 1000
日本サンライズ
S.
ピクチュア
内容
セリフ
秒数
2425
B
43
BANK

突撃攻撃型機動歩兵（ガンダム）

玩具用設定　ガンダム

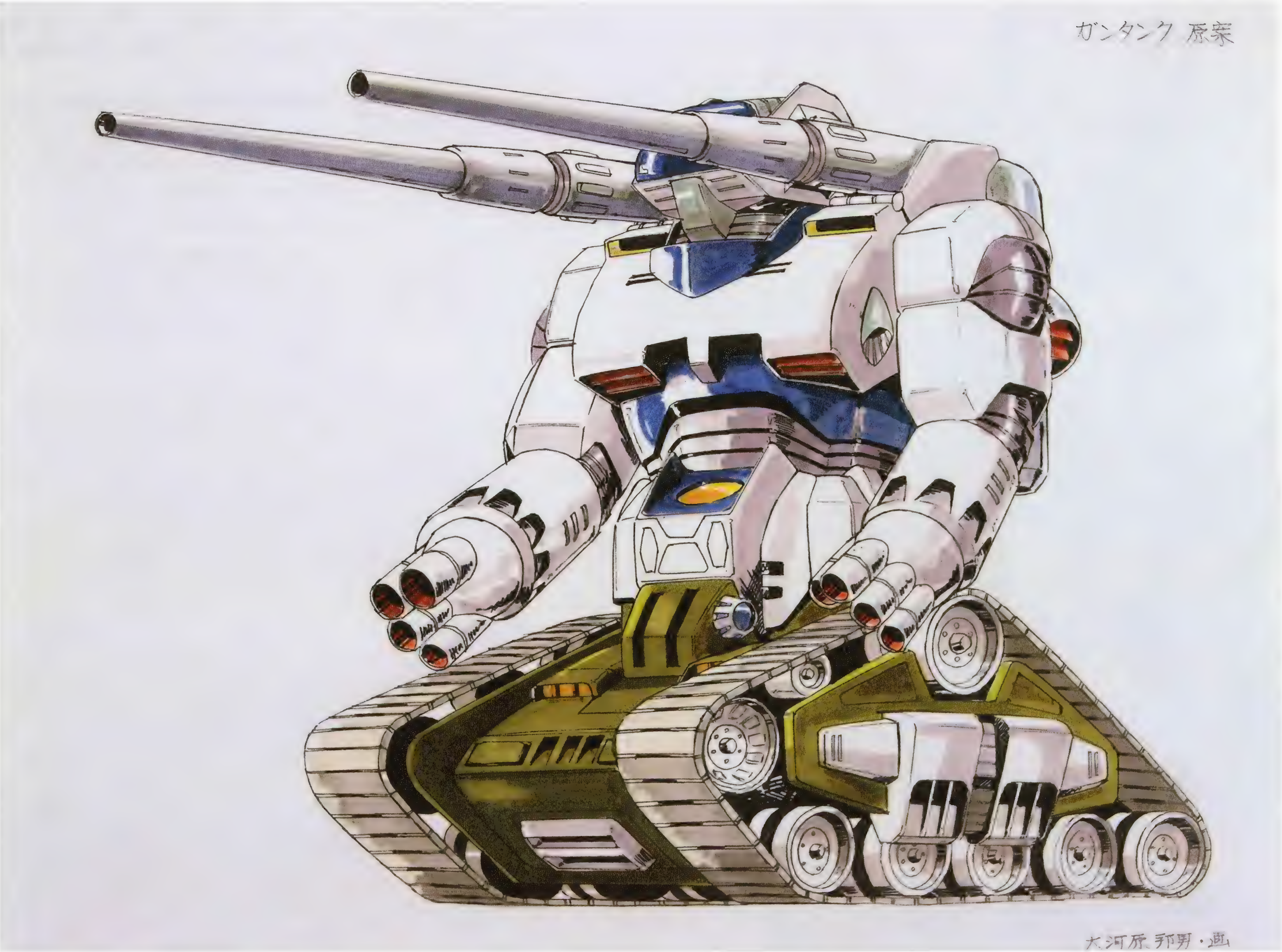



重砲兵型機動歩兵（ガンキャノン）

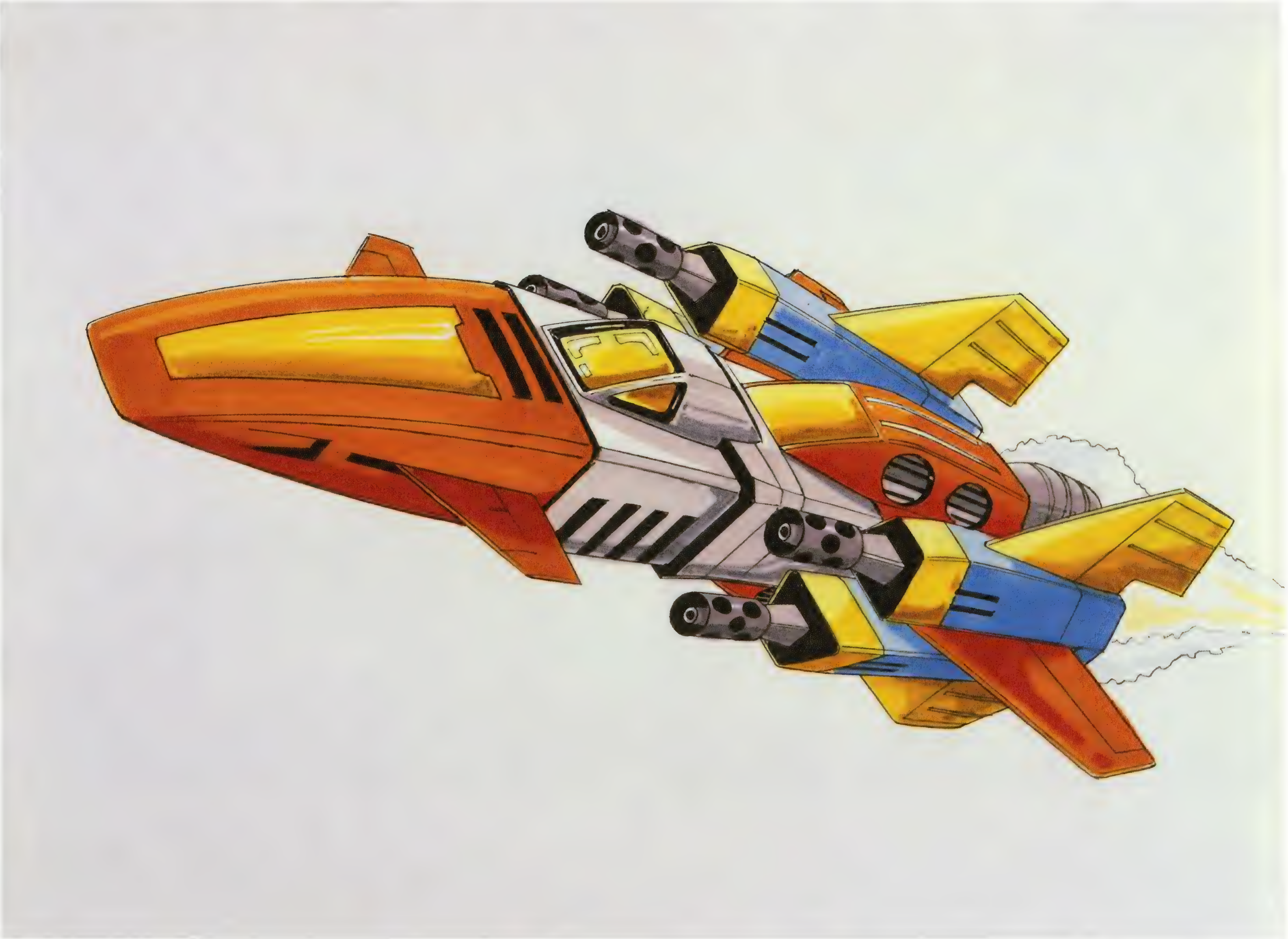
# 2. メカデザイン原案

## メカニックの最初期設定

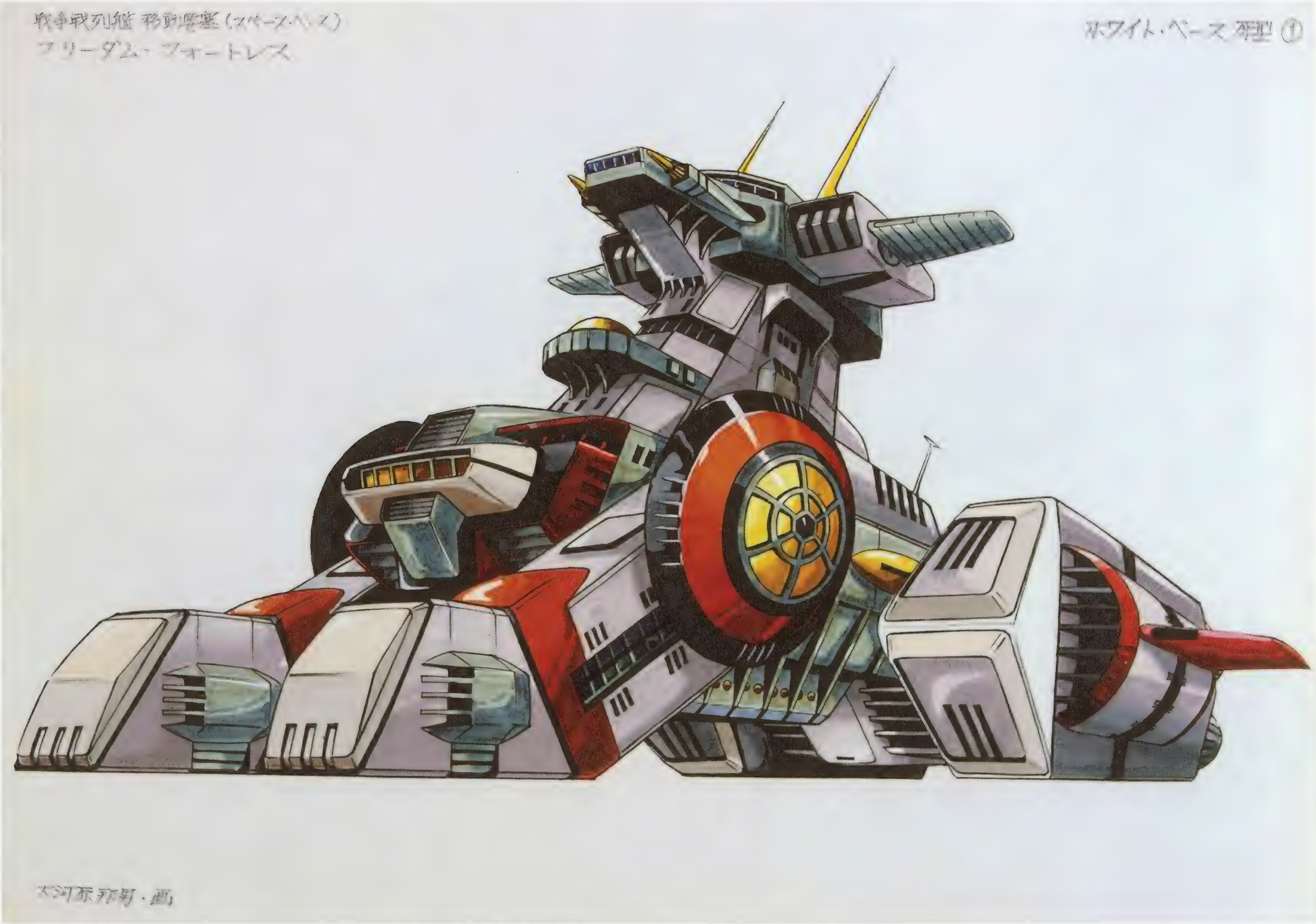
大河原邦男氏が描いた、初期企画段階の各種ラフスケッチ。最初期のストーリー案「フリーダムファイター」にはロボットが登場しませんでしたが、スポンサーから要望が寄せられ描いたのが「ガンボーイ」です。最初は3メートル程度の想定でしたが、その後、強さを表すために18メートルに設定され「モビルスーツ」と名付けられました。ガンダムに至るまでには、さまざまな修正が加えられました。



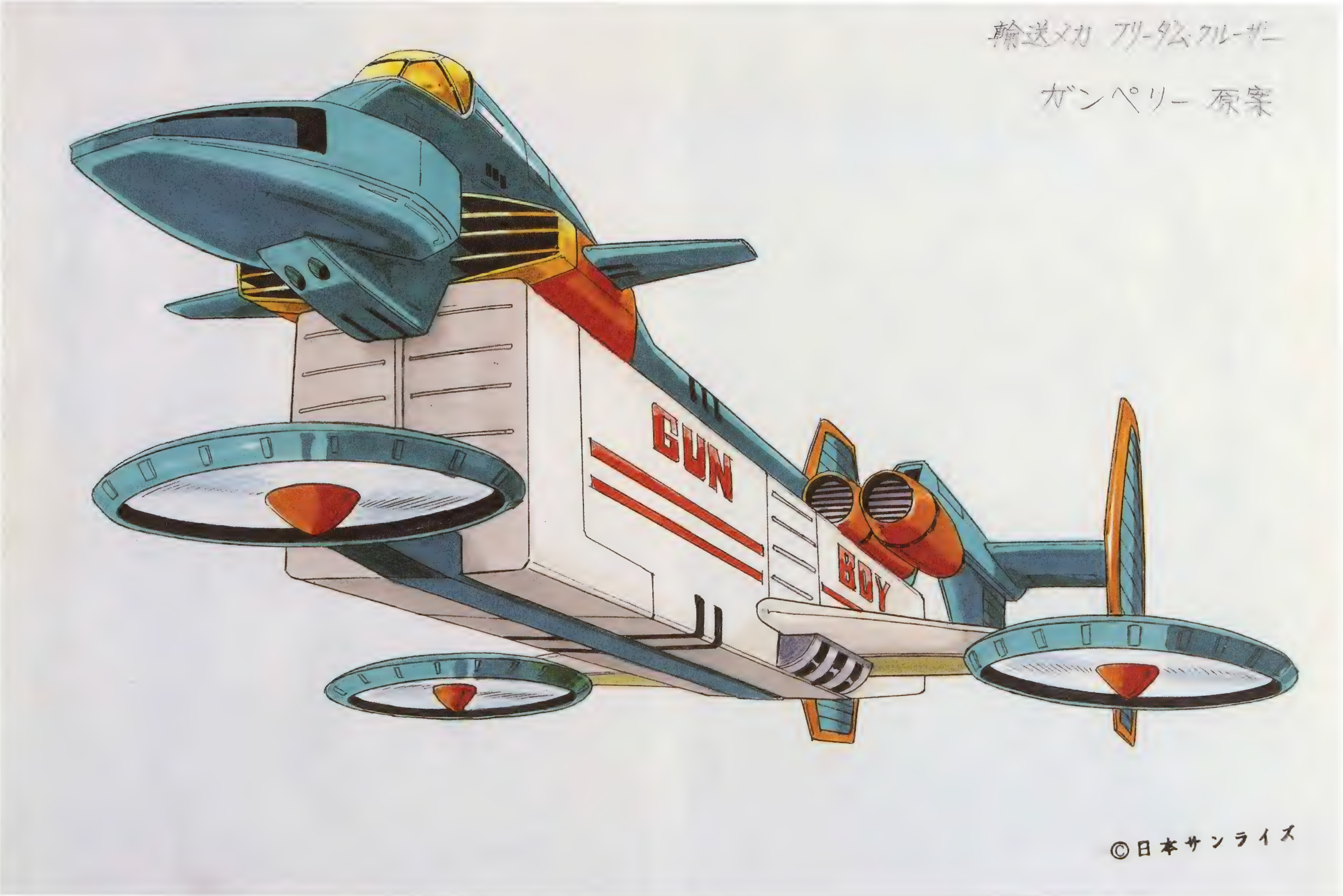

重機甲型機動歩兵（ガンタンク）



フリーダム・ウイング（コア・ファイター）



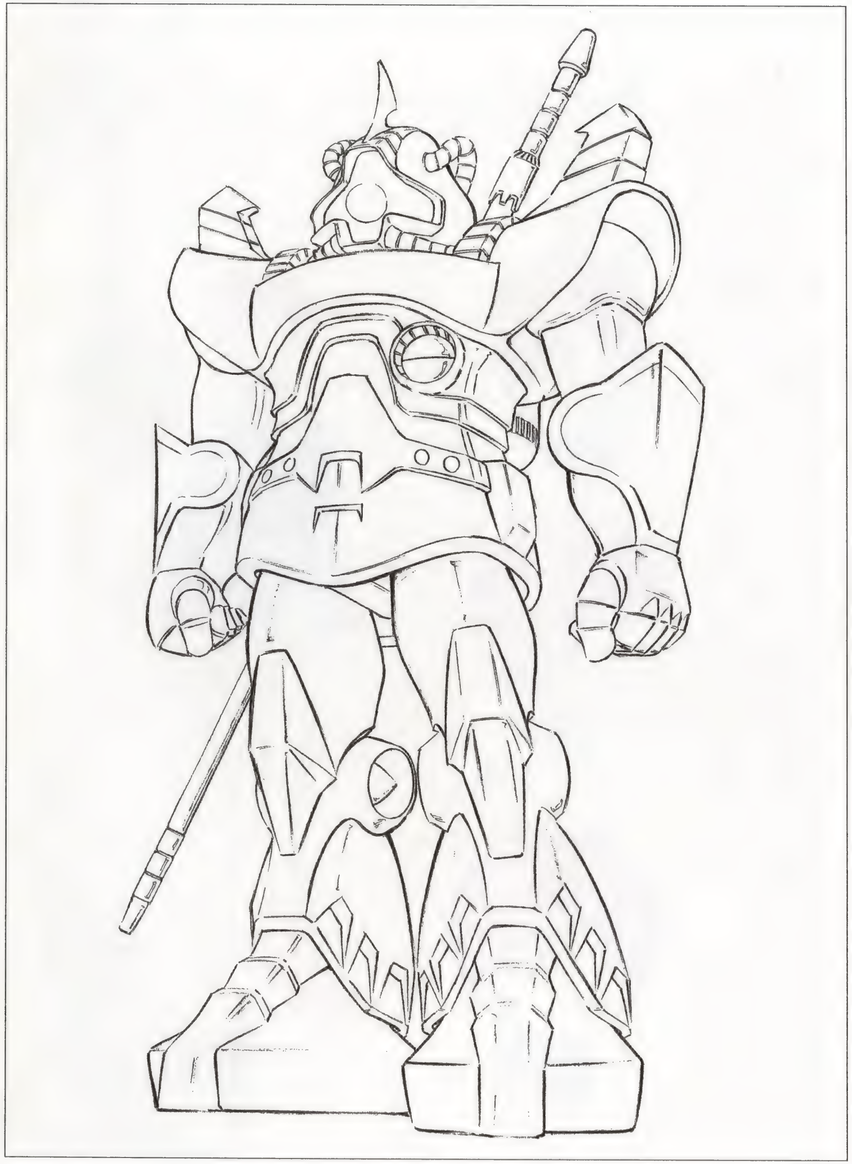

フリーダム・フォートレス（ホワイトベース）



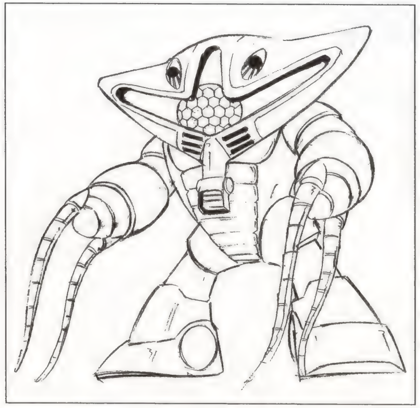

フリーダム・クルーザー（ガンペリー）

ザク

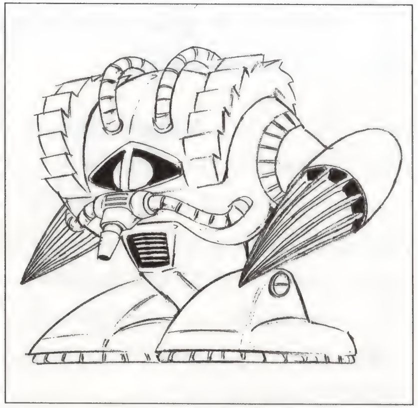
グフ



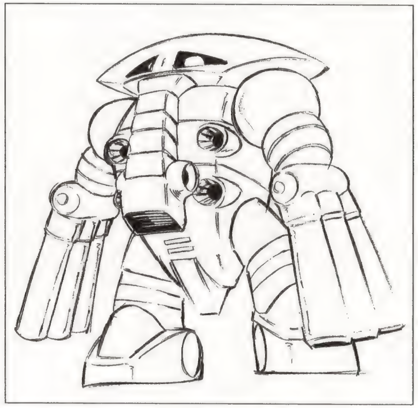
ドム



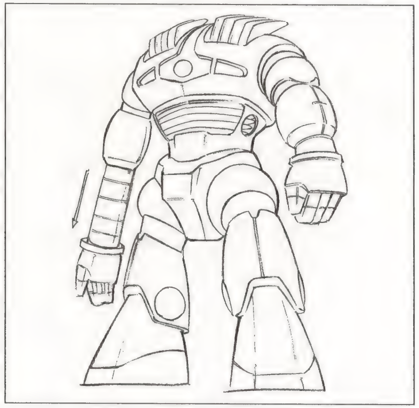
アッグガイ（本編未登場）



アッグ（本編未登場）



ジュアッグ（本編未登場）



ゾゴック（本編未登場）

TV放映開始後、伸び悩む視聴率や玩具の売れ行きを刺激するため、ガンダムの強さを引き立てる「やられメカ」が登場した。敵方ジオン軍のモビルスーツは当初ザク1機の予定だったが、12話のグフを筆頭に数多くが投入された。多くは富野総監督がラフスケッチを描き、大河原氏がクリーンナップを施しラフスケッチとした。ジオン軍のモビルスーツにはスポンサーから注文がなく自由なデザインが可能となった。本編では採用されなかったモビルスーツも多く描かれ、資料として残っている。

# 3. キャラクターデザイン原案
## キャラクターの最初期設定

「フリーダムファイター」の段階で、安彦良和氏が描いた数々のキャラクター。鉛筆描きにマーカーで着色しています。当初、主人公や仲間たちは日本風の名前を与えられ、敵方は異星人の設定でした。キャラクターの性格付けや軍服のデザインなど、多くの設定がガンダムにも生かされました。黄色い服の女性キャラクター（P33）は本編では採用されませんでした。

アムロ・レイ

ブライト・ノア

リュウ・ホセイ

カイ・シデン

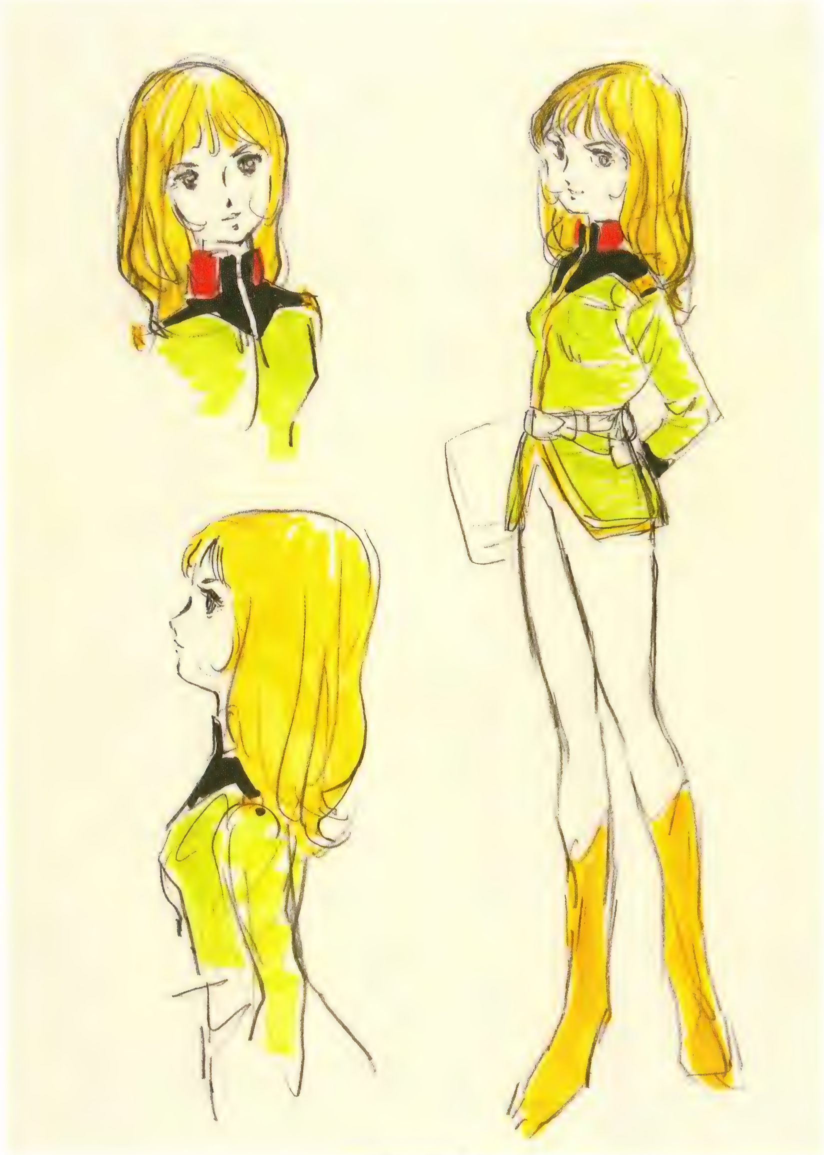
ハヤト・コバヤシ

ミライ・エイランド（ヤシマ）

セイラ・マス

カツ・レツ・キッカ

フラウ・ボゥ



八丈志麻（本編未登場）

シャア・アズナブル

ガルマ・ザビ

キシリア・ザビ

ドズル・ザビ

ギレン・ザビ 原案
総帥 ギレン・ザビ 35才 男
敵 ジオン軍大将 一族の実質的長
安彦良和・画
©日本サンライズ

ギレン・ザビ

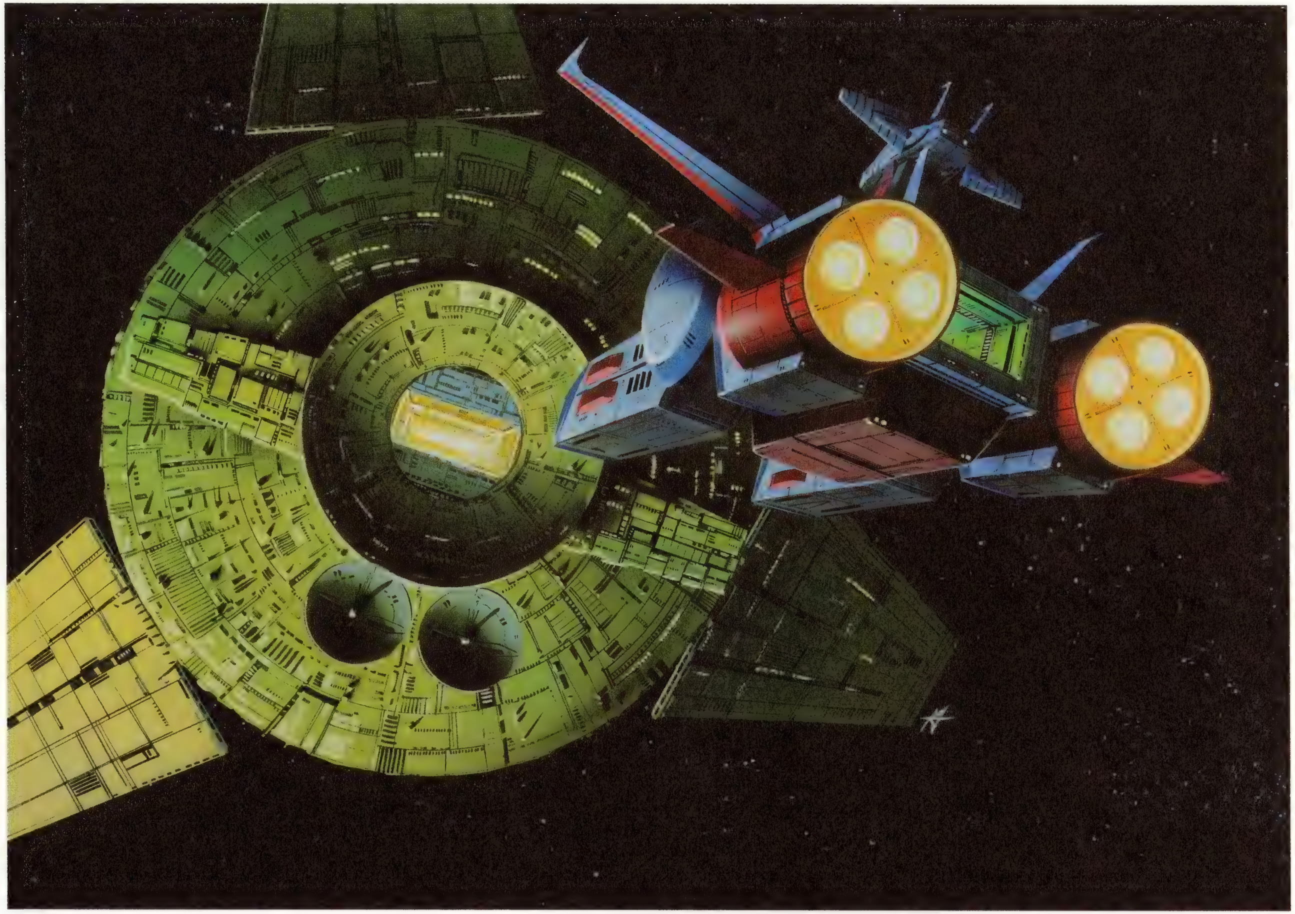
デギン・ザビ公王 62才 男
敵 ジオン公国公王 元帥
半ば現役引退的存在
デギン・ザビ公王 原案
安彦良和・画
©日本サンライズ

デギン・ザビ

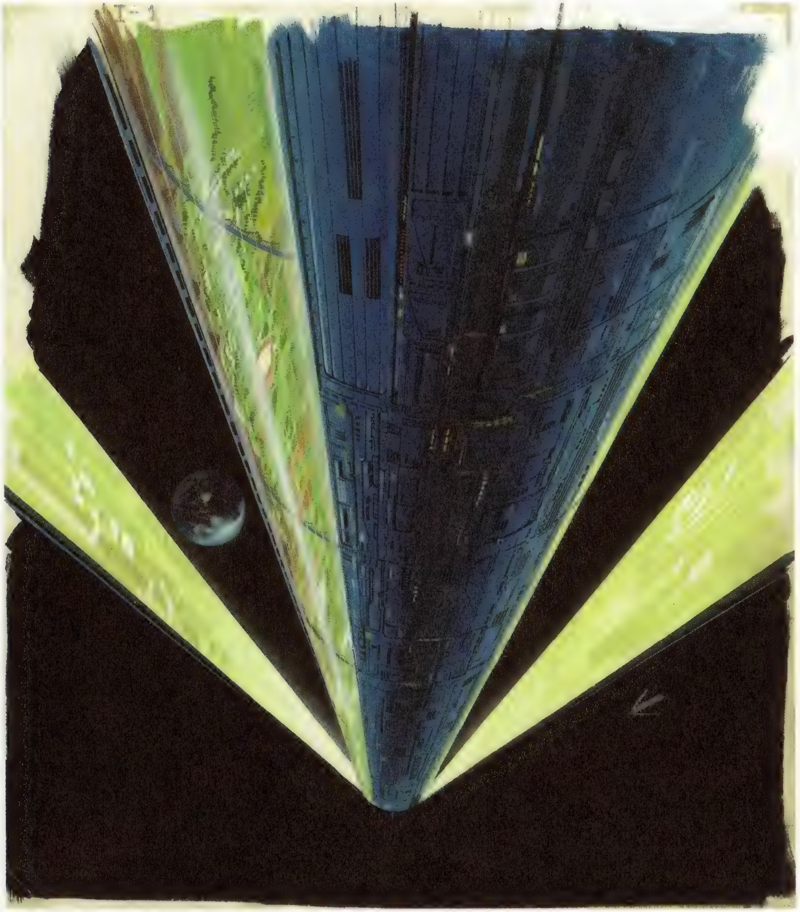
ガンドレー（本編未登場）

# 4. 美術
## 近未来の宇宙で

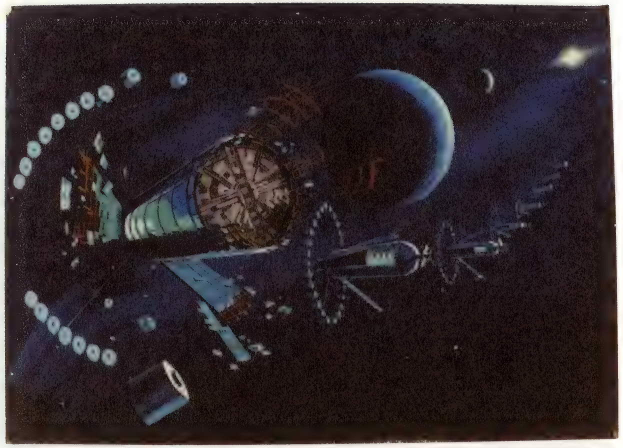
「人類が増えすぎた人口を宇宙に移民させるようになって、既に半世紀が過ぎていた――」。
冒頭、突如として観る者を異世界へと誘う永井一郎氏のナレーションは、子供向けアニメとは思えない衝撃的な内容でした。
突拍子のない空想物語ではなく、近未来を予感させるリアルなSF設定の妙が、ファンの想像力を高め、作品への親近感を強固なものとしました。
物語の舞台となる宇宙の人工居住地「スペース・コロニー」への人類の移住や、そこに起因する戦争は、人口問題や環境問題に警鐘を鳴らした70年代に色濃いリアリティを帯びていました。スペース・コロニーの概念自体も、NASAが発表した「オニール計画」をヒントに着想したものです。
一方、モビルスーツ同士が華やかな格闘戦を行えるように、レーダーを無力化し長距離戦を不可能にする架空の物質「ミノフスキー粒子」を持ち込み、説得力をもたせました。
富野総監督の構想に沿って、宇宙空間、戦艦の内部、基地の各施設やさまざまな小物まで、劇中の景色を作り上げたのが、美術監督の中村光毅氏でした。とりわけ大道具や小道具のディテールは、演出過剰の未来風ではなしに、生活者目線の実用的なデザインを徹底します。ここでは、中村氏が中心となって描いた、美術ボードや美術設定の数々を、宇宙と地球のシーンに分類して紹介します。



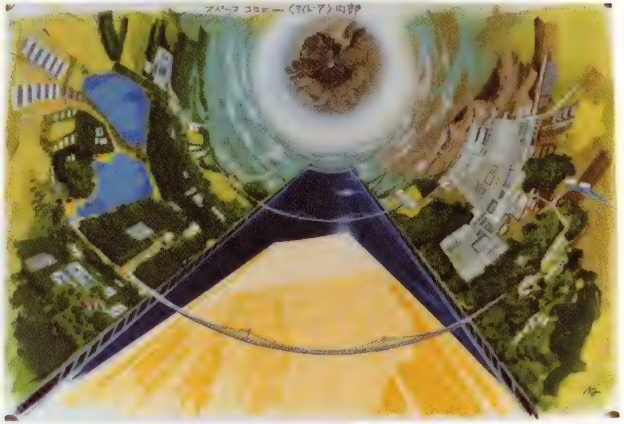
イラストレーション／スペース・コロニーに入港するホワイトベース



美術ボード／スペース・コロニー



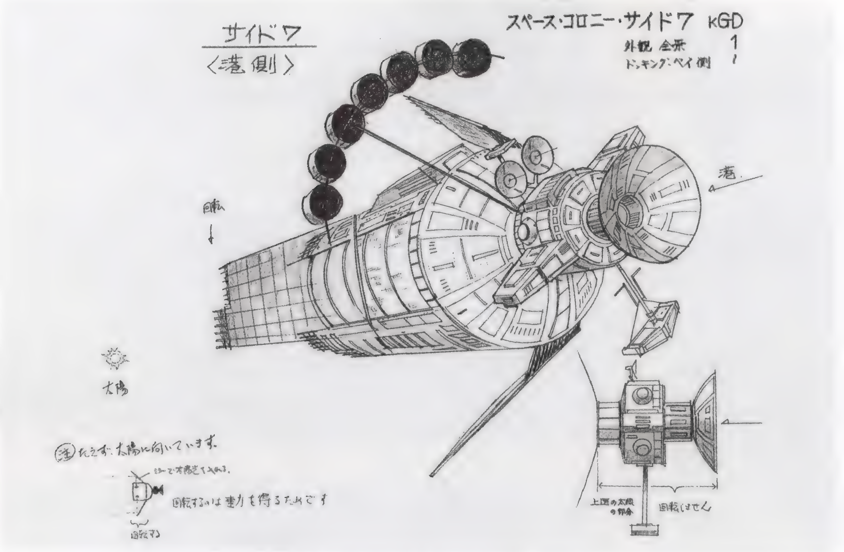
美術ボード／建造中のスペース・コロニー



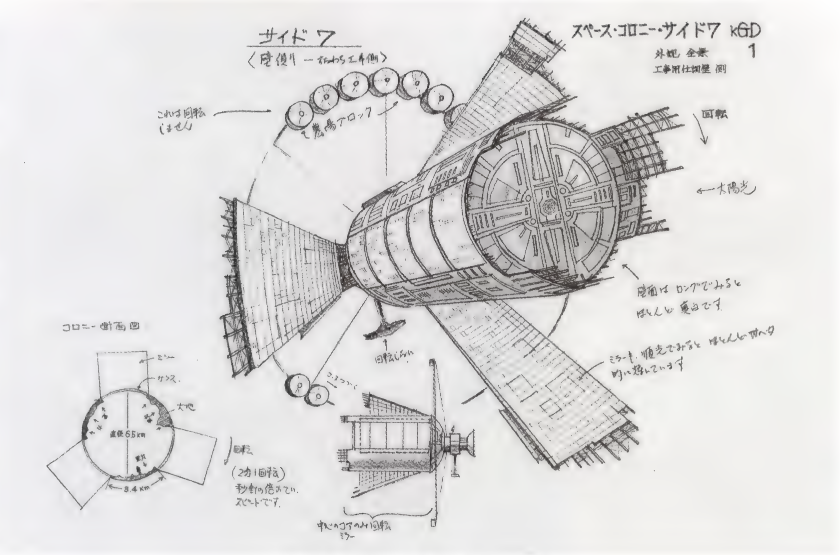

美術ボード／スペース・コロニー内部

## 宇宙をめぐる美術

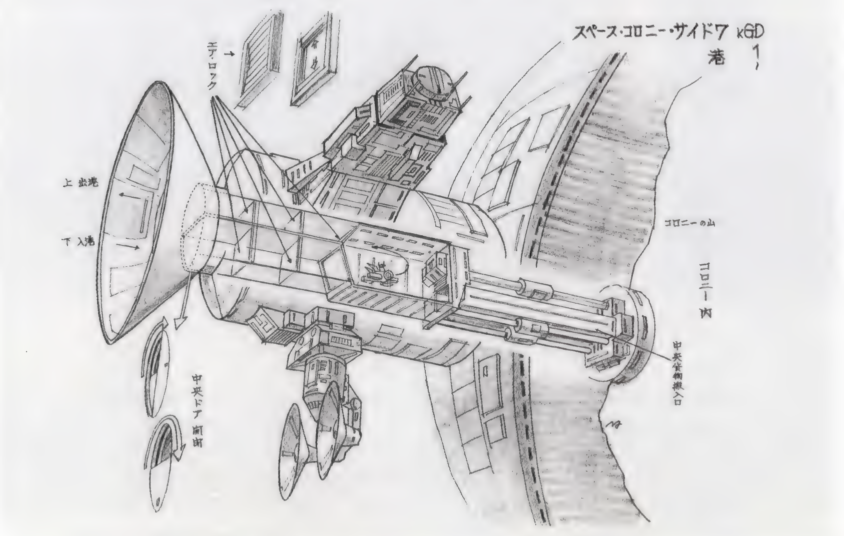
「ありそうな未来」を描き求心力を得たガンダム。宇宙での眺めや戦艦の内部など、物語の背景となる美術は、富野総監督のアイディアとSF考証のチェックを経て、中村光毅氏がビジュアル化を重ねた。宇宙世紀の人類が暮らすスペース・コロニーは、アメリカ・プリンストン大学のオニール教授らが提唱した「オニール計画」を参照し、全長32キロメートル、直径6キロメートルの円筒形とした。しかし頭上に大地が見えると心地が悪いという富野総監督の考えで、必要のない雲を描き加えもした。「美術ボード」とは、アニメの背景画を分業して描くための参考資料で、「美術設定」は、背景や原画を描く際の決まり事の資料。ガンダムでは美術監督の中村氏が中心に描いたが、ジオン軍の宇宙要塞ソロモン、ア・バオア・クー、テキサス・コロニーの外観は、富野総監督が例外的に自ら描いた。



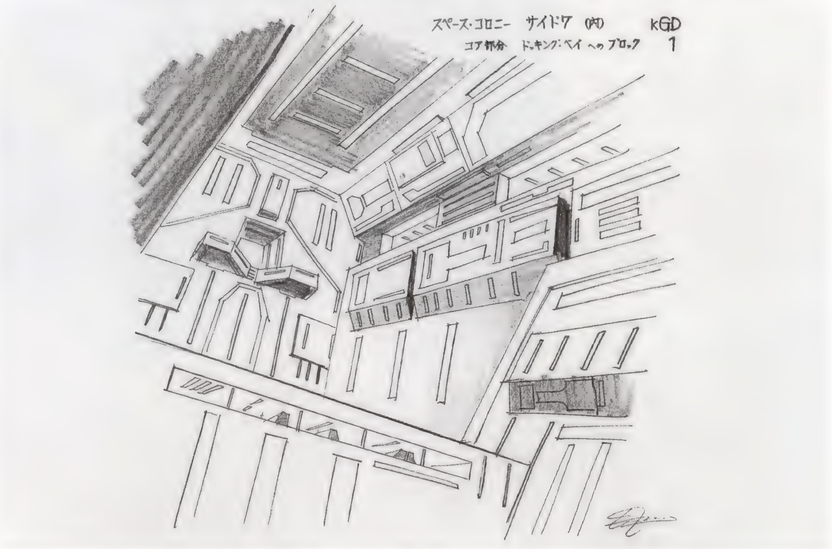

美術設定／サイド7　全景（ドッキングベイ側）



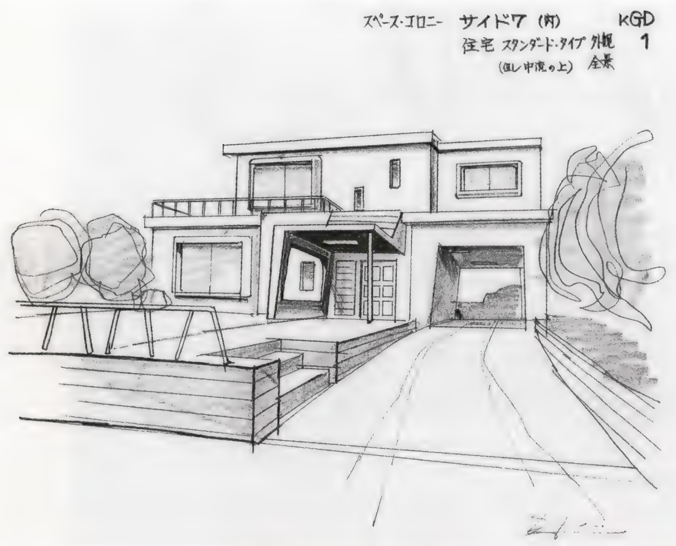

美術設定／サイド7　全景（工事用仕切壁側）



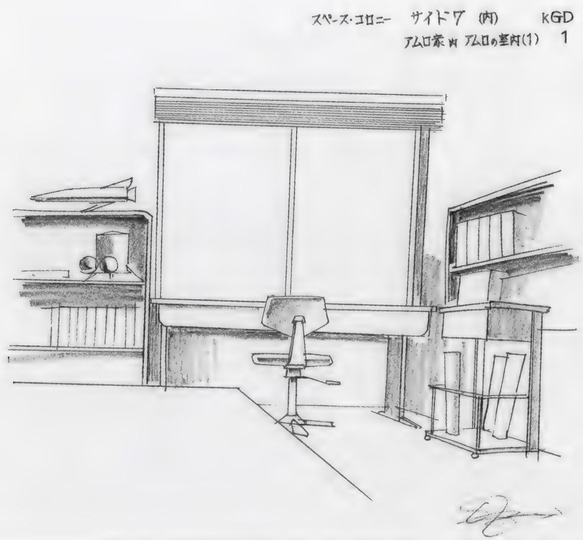

美術設定／サイド7　港



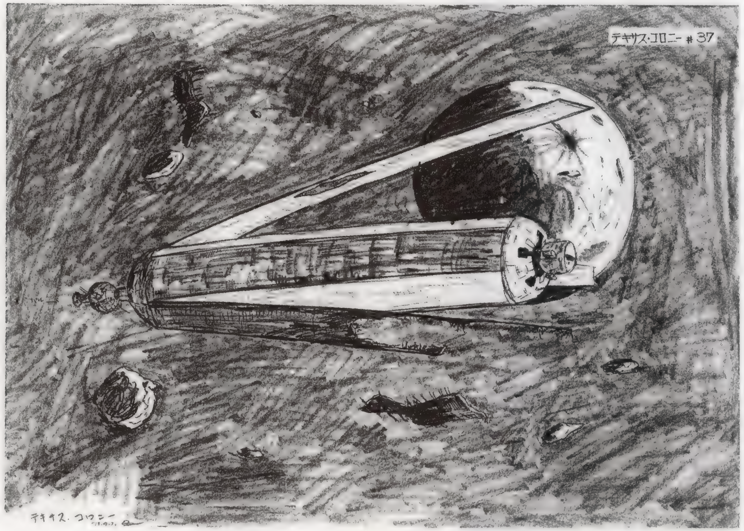

美術設定／サイド7　ドッキングベイへのブロック



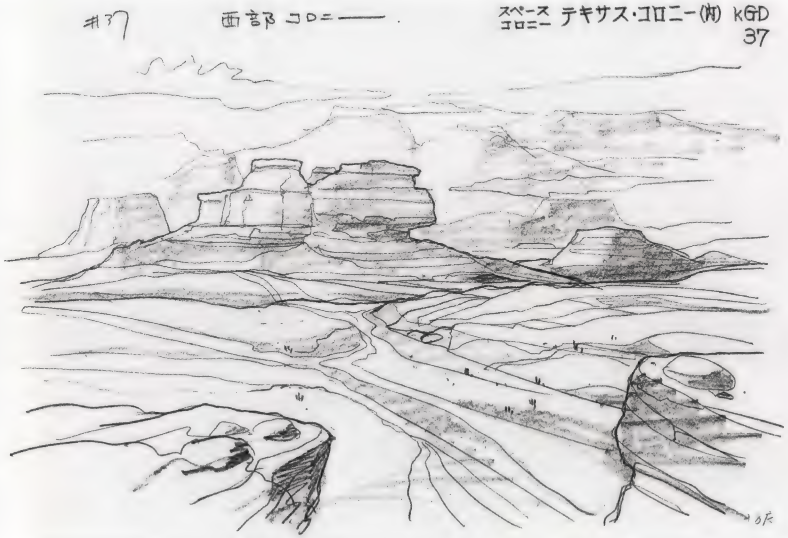

美術設定／サイド7　アムロの家外観



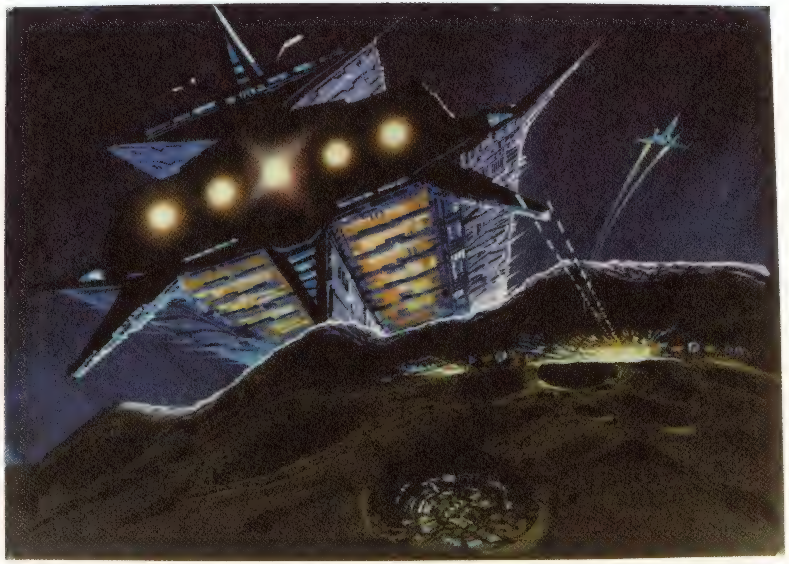

美術設定／サイド7　アムロの部屋



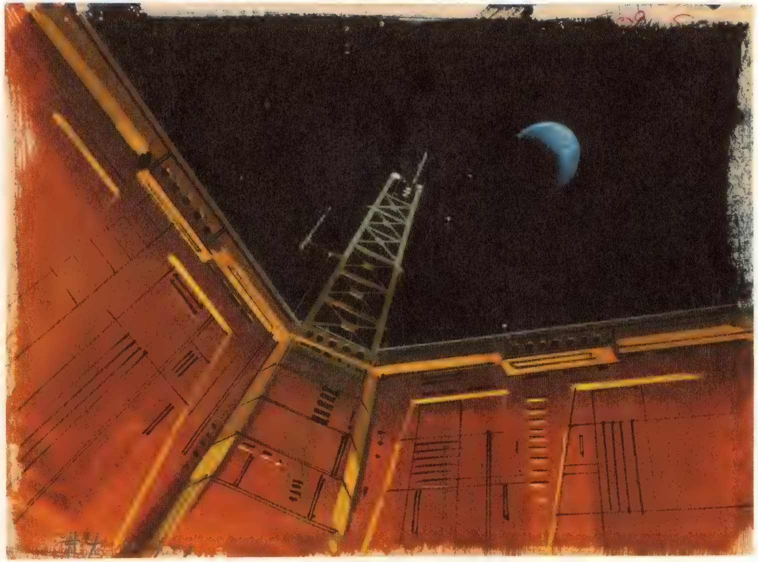

美術設定／テキサス・コロニー　全景（作画:富野由悠季）




美術設定／テキサス・コロニー　内観

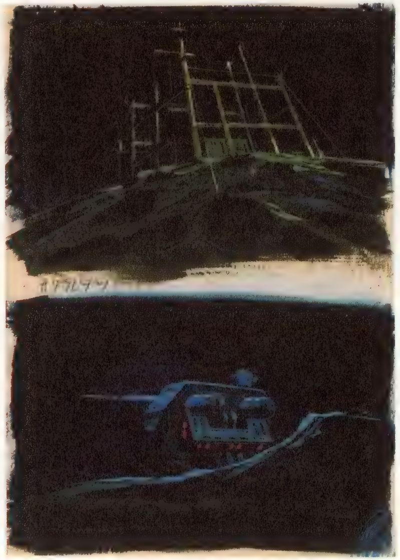


美術ボード/ルナツー基地

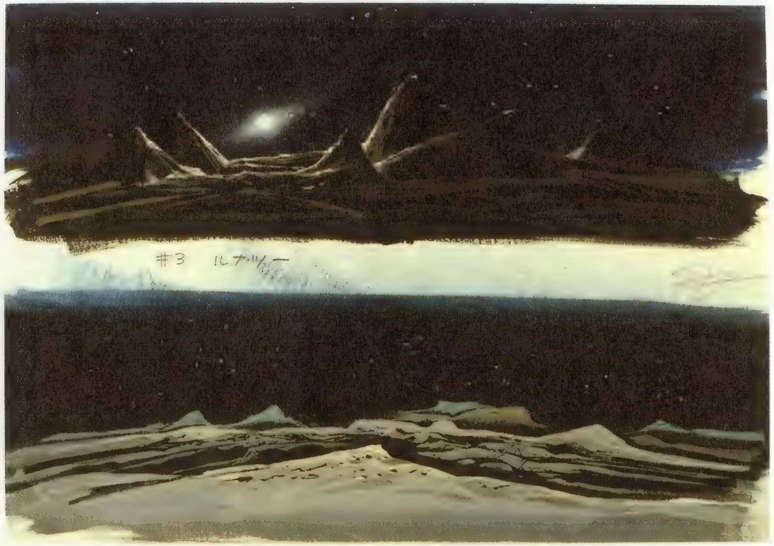


美術ボード/ルナツー基地　発進口

美術ボード/ルナツー基地　重力ブロック



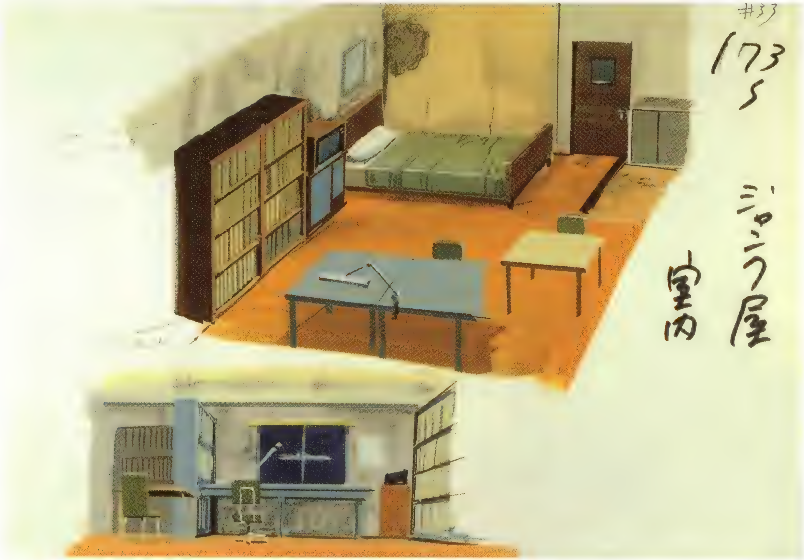
美術ボード/ルナツー基地　監視塔



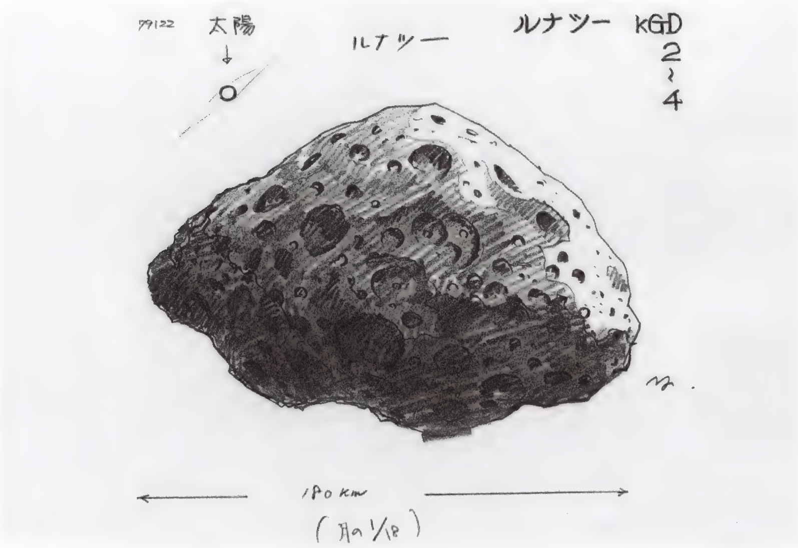

美術ボード／ルナツー

美術ボード／サイド6　ジャンク屋外観

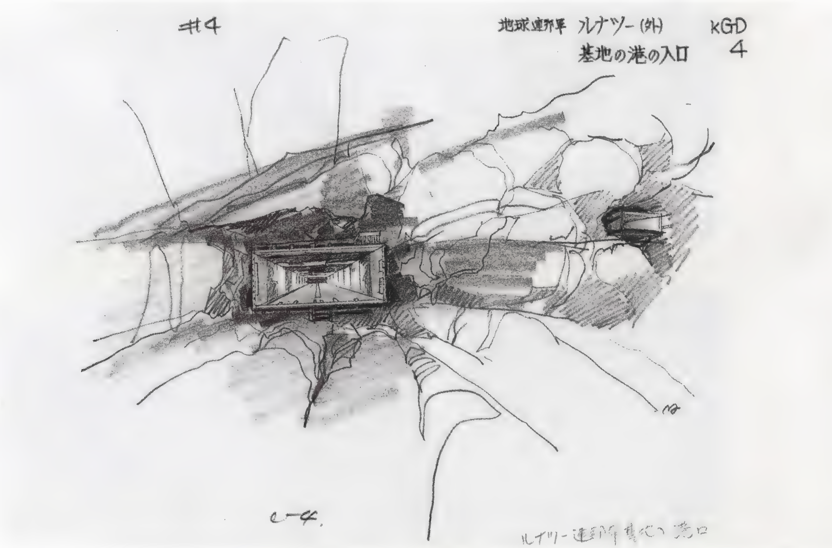
美術ボード／サイド6　書店



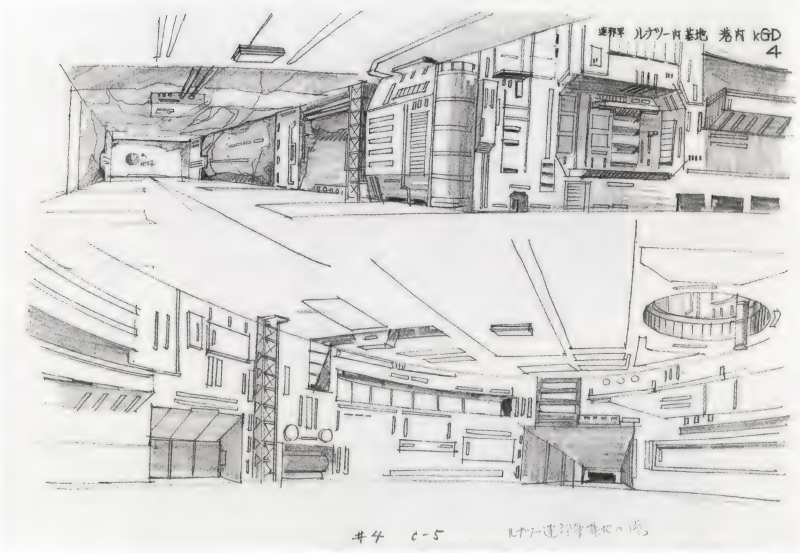

美術ボード／サイド6　ジャンク屋　テム・レイの部屋



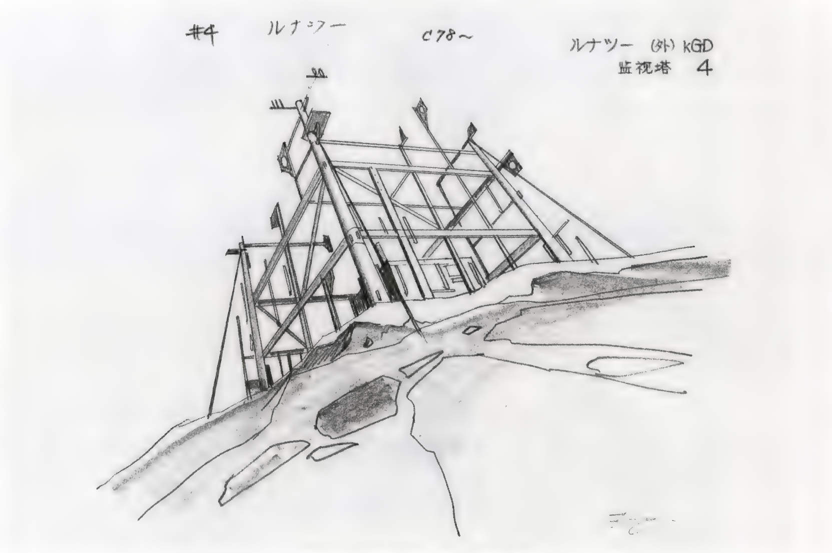

美術設定／ルナツー



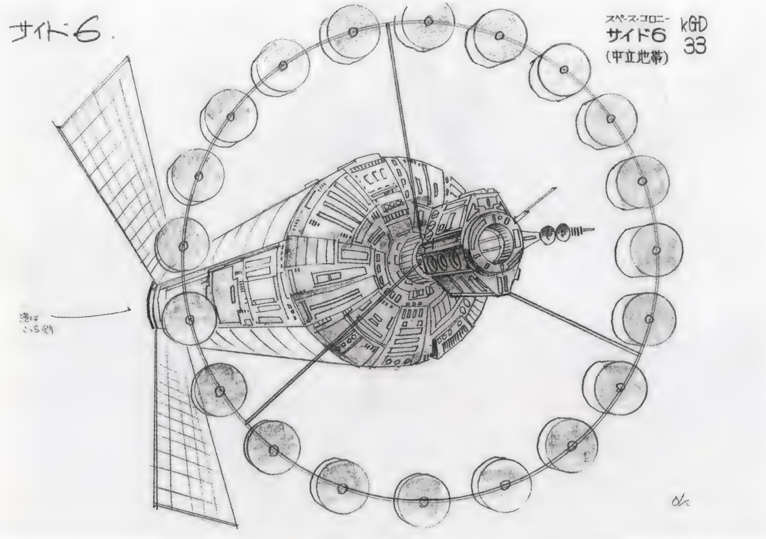

美術設定／ルナツー基地　港の入口



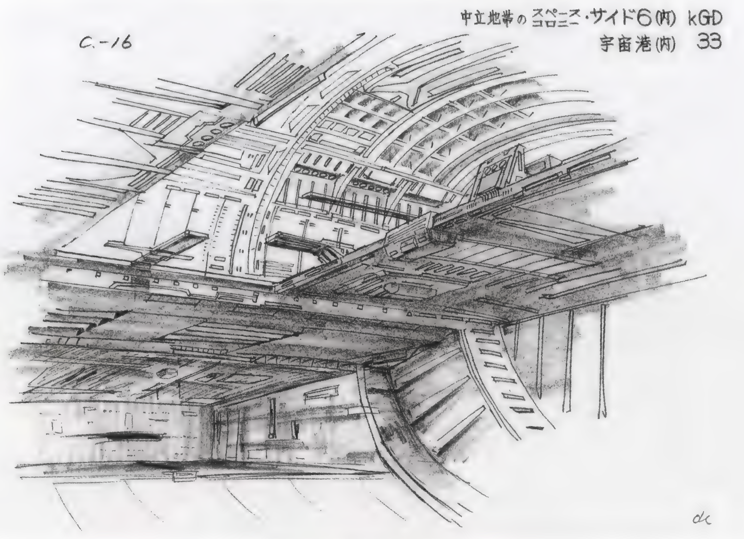

美術設定／ルナツー基地　港内



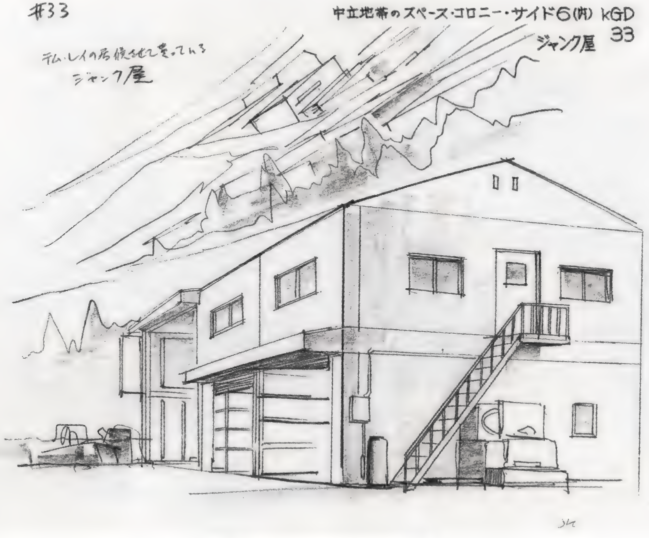

美術設定／ルナツー基地　監視塔



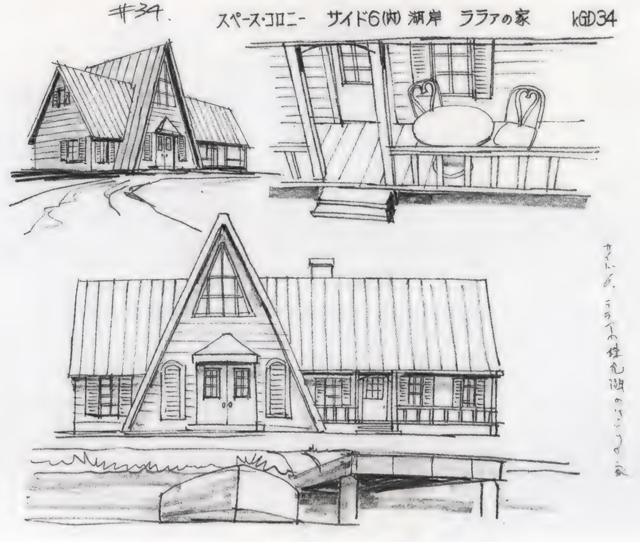

美術設定／サイド6　全景




美術設定／サイド6　宇宙港

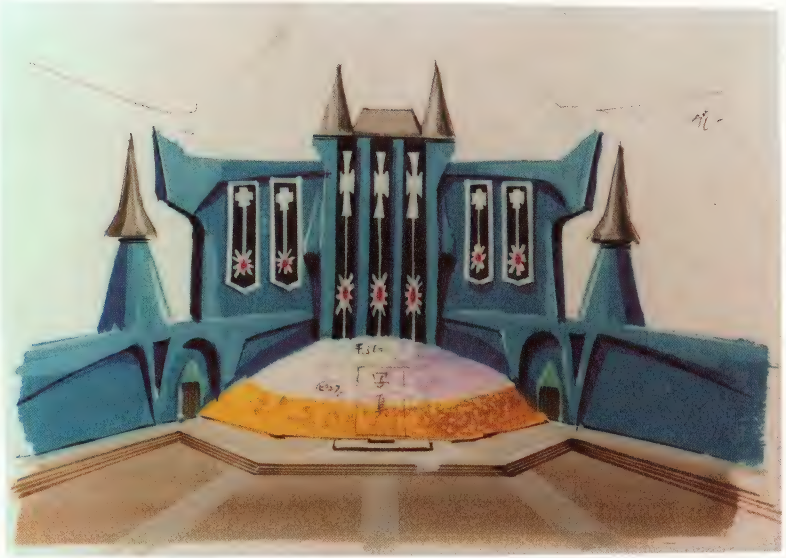



美術設定／サイド6　ジャンク屋外観



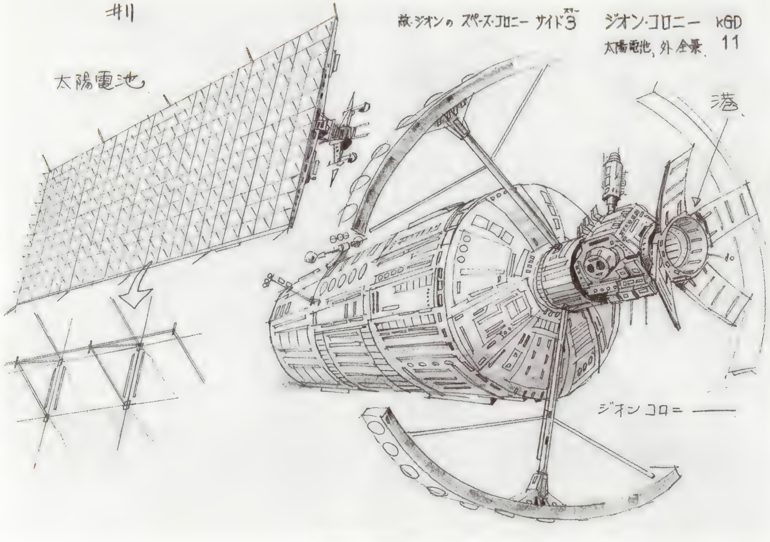

美術設定／サイド6　ララァの家

美術ボード／サイド3　ジオン公館

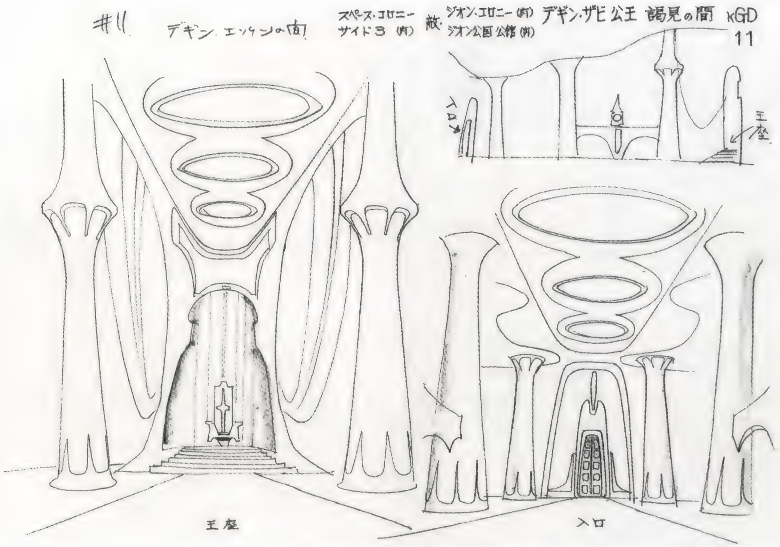


美術ボード／サイド3　ガルマ祭壇

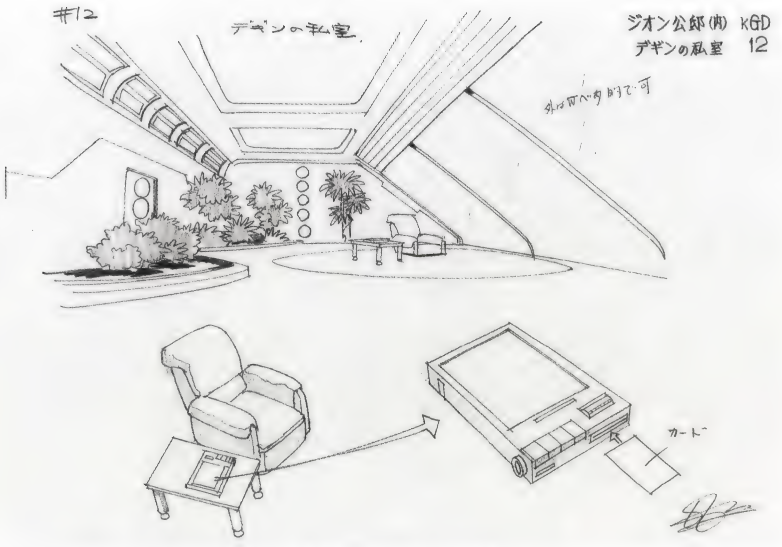
美術ボード／ソロモン　ゼナとミネバの部屋



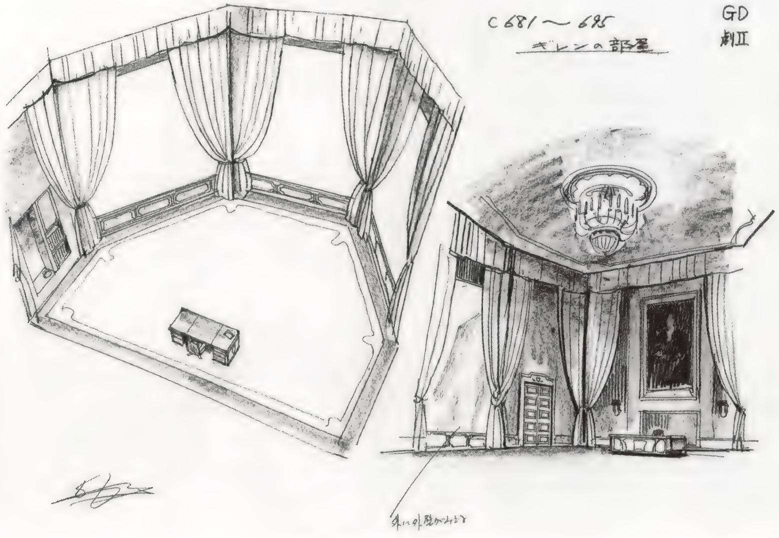

美術設定／サイド3　全景



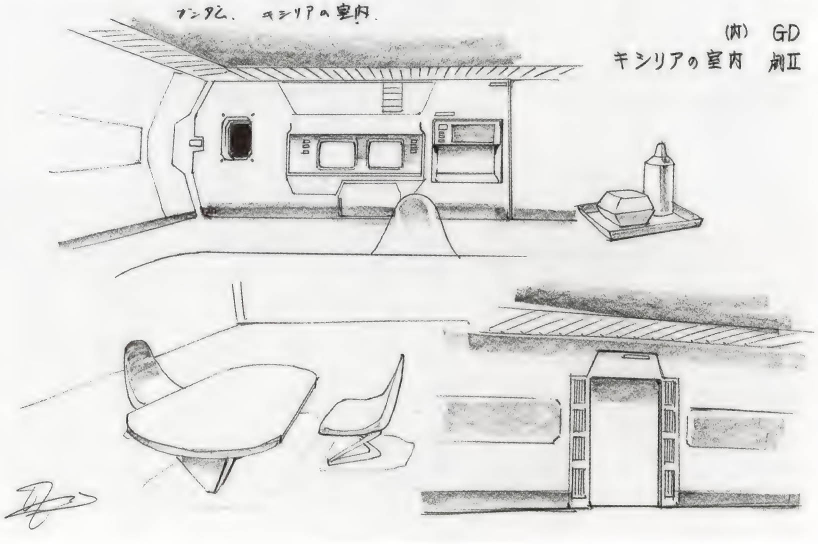

美術設定／サイド3　デギン公王謁見の間



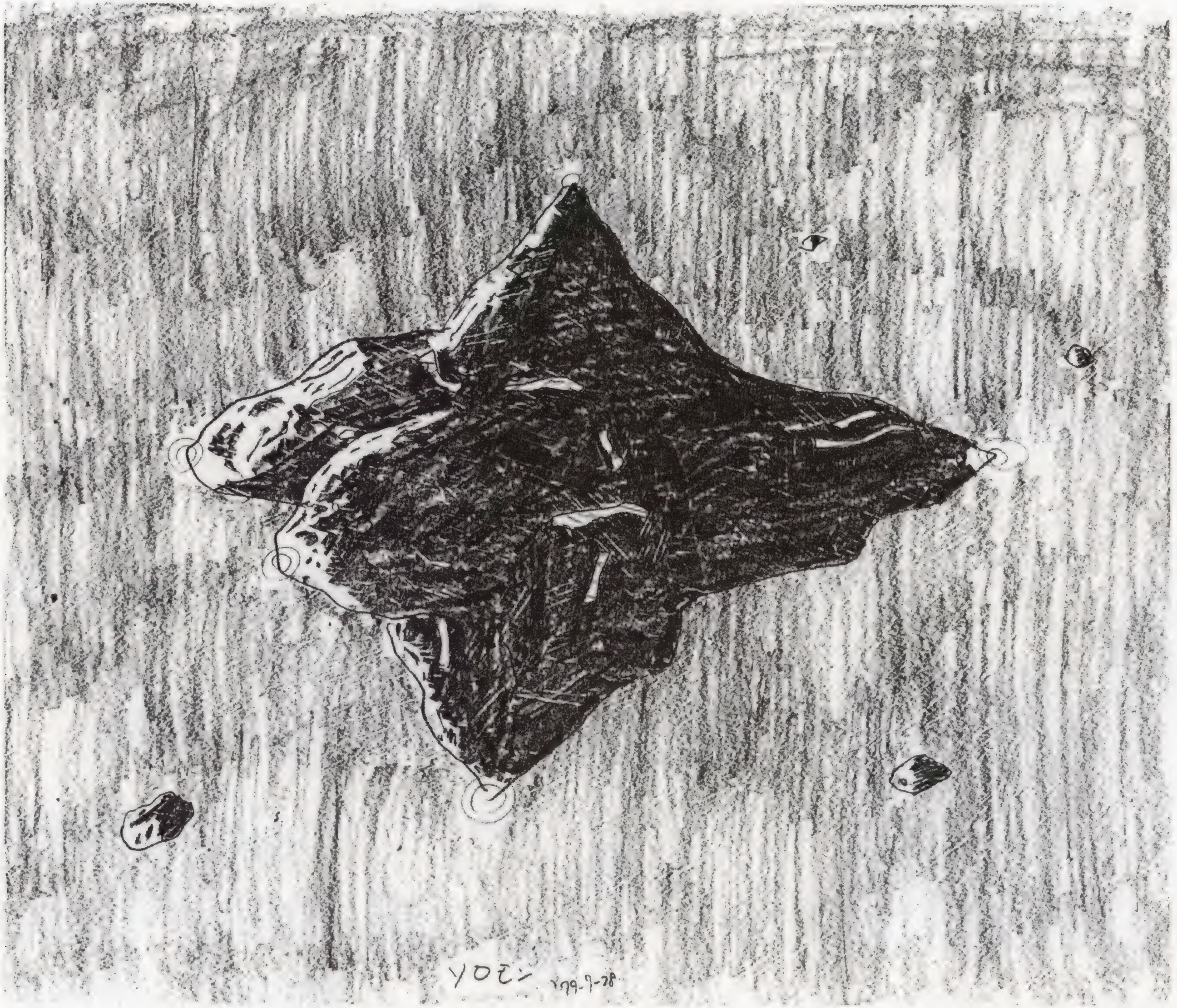

美術設定／サイド3　デギンの私室



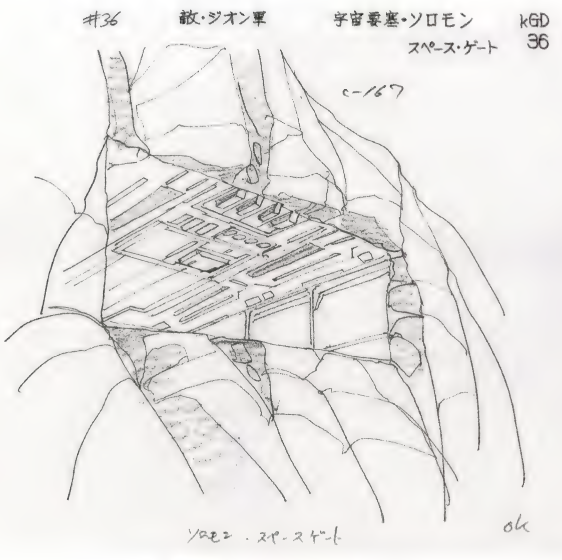

美術設定／サイド3　ギレンの部屋



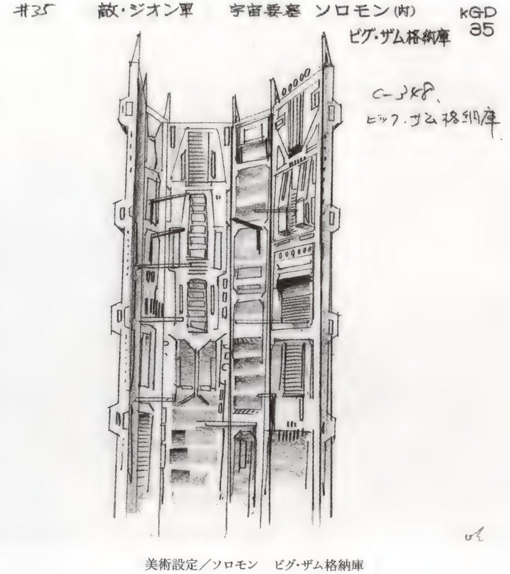

美術設定／サイド3　キシリアの室内



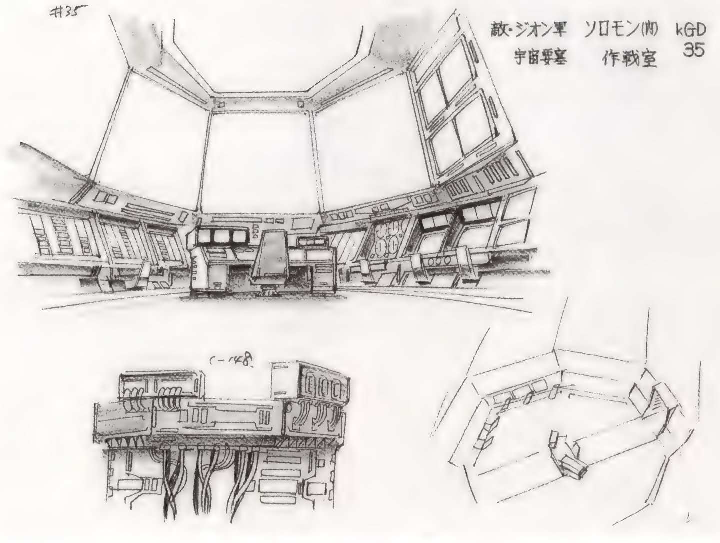

美術設定／ソロモン　全景（作画:富野由悠季）



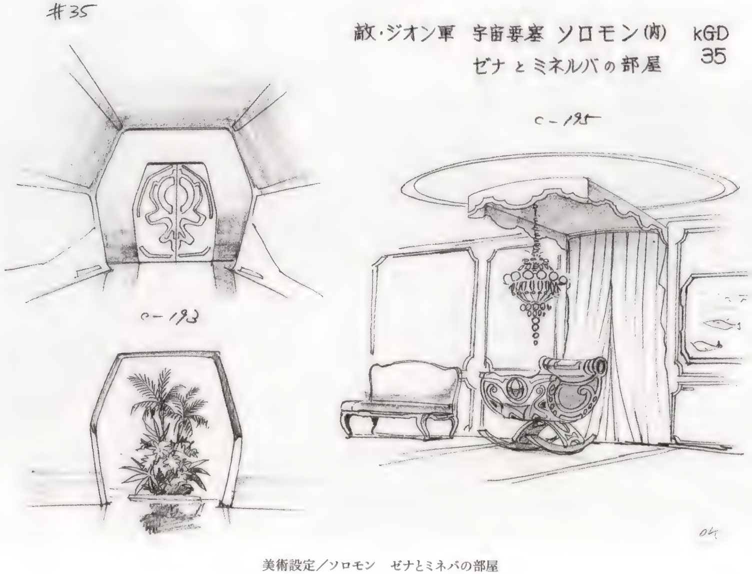
美術設定／ソロモン　スペース・ゲート



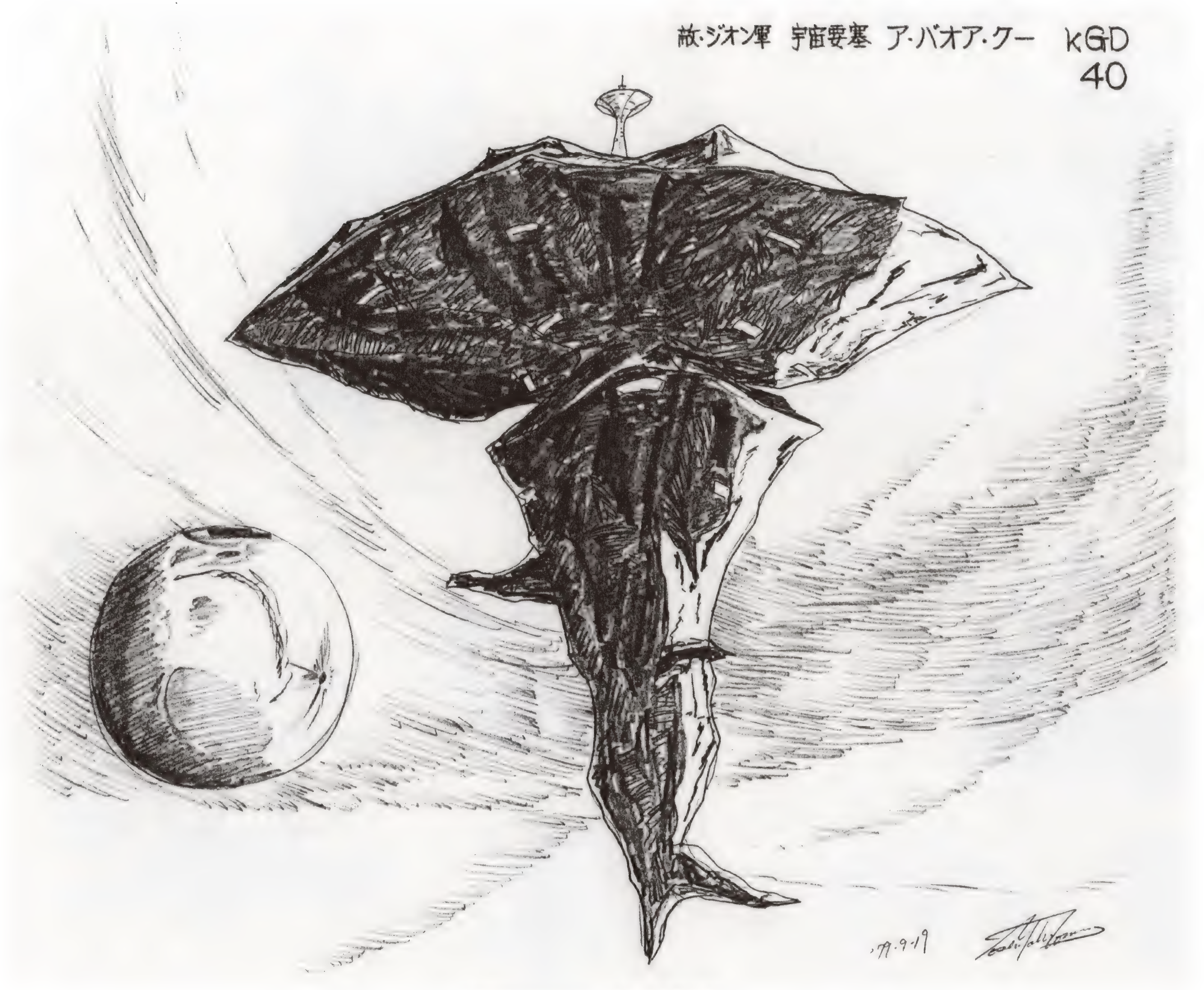
美術設定／ソロモン　ビグ・ザム格納庫



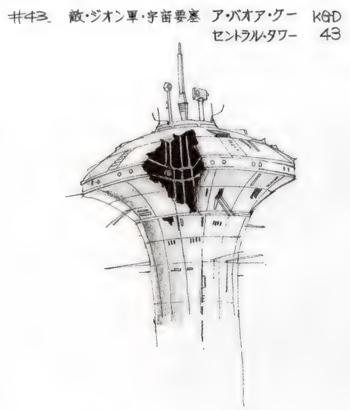
美術設定／ソロモン　作戦室



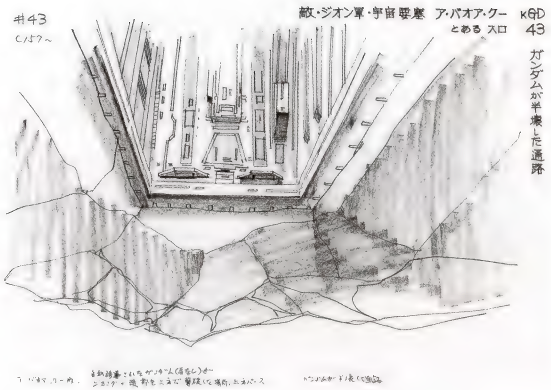
美術設定／ソロモン　ゼナとミネバの部屋



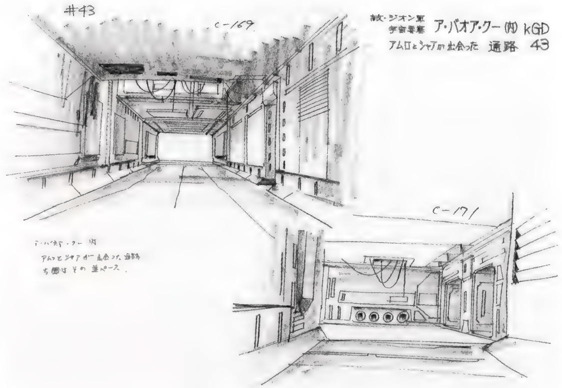

美術設定／ア・バオア・クー　全景（作画：富野由悠季）



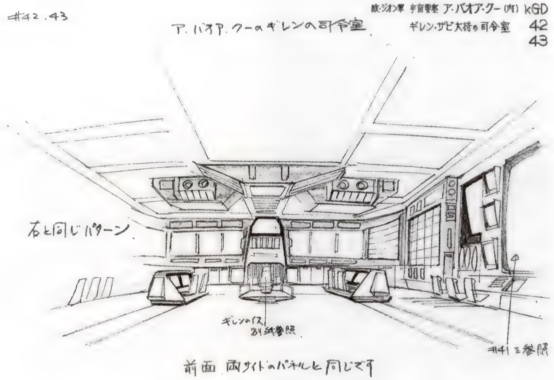

美術設定／ア・バオア・クー　セントラル・タワー



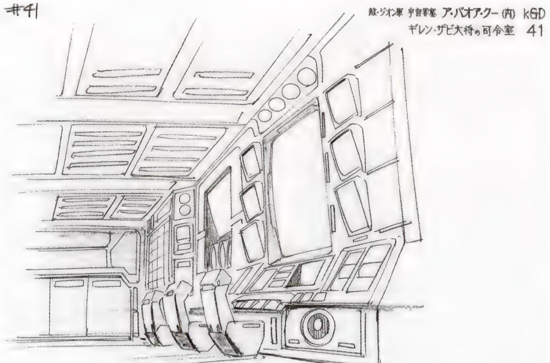

美術設定／ア・バオア・クー　とある入口




美術設定／ア・バオア・クー　アムロとシャアが出会った通路




美術設定／ア・バオア・クー　ギレンの司令室




美術設定／ア・バオア・クー　ギレンの司令室

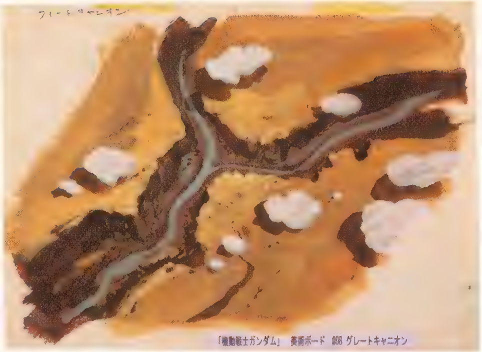
美術設定／ア・バオア・クー　アムロとシャアが決闘する室内

イラストレーション／落下するスペース・コロニー

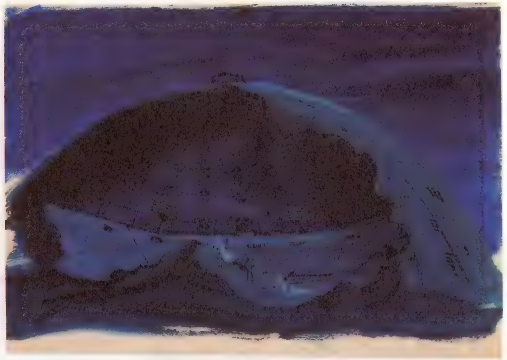
## 地球をめぐる美術

宇宙から地球に降りてきたホワイトベースのクルーは、近未来の地球を舞台に戦いを続けた。地球はジオン軍によるコロニー落としや局地戦で破壊されていたものの、一部の市街地は現代人にも既視感のある姿をとどめていた。アマゾンや砂漠などの広大な大自然も、現代と変わらない様子のままなので、観る者は物語に没入できる。地球連邦軍本部ジャブローなど、基地の内部は宇宙と同様にSF考証が加えられた。

美術ボード／北米大陸　廃墟




美術ボード／北米大陸　グレートキャニオン



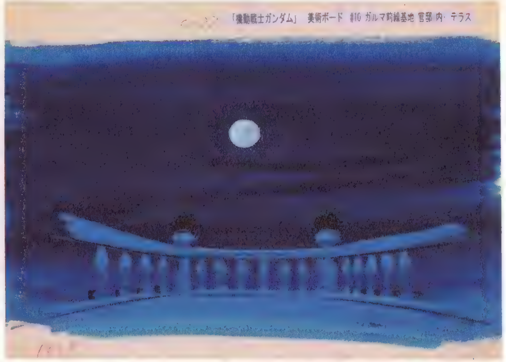
美術ボード／北米大陸　アストロドーム

美術ボード／北米大陸　ガルマの執務室

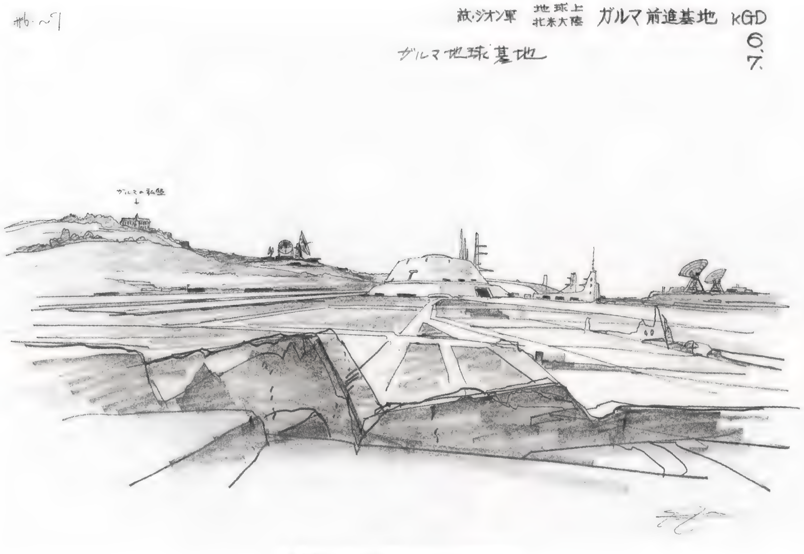
美術ボード／北米大陸　ガルマの部屋

美術ボード／北米大陸　ガルマのシャワールーム

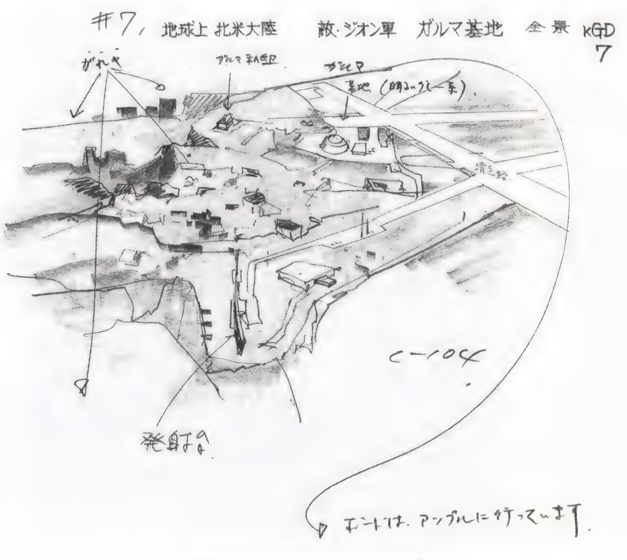
美術ボード／北米大陸　エッシェンバッハ邸



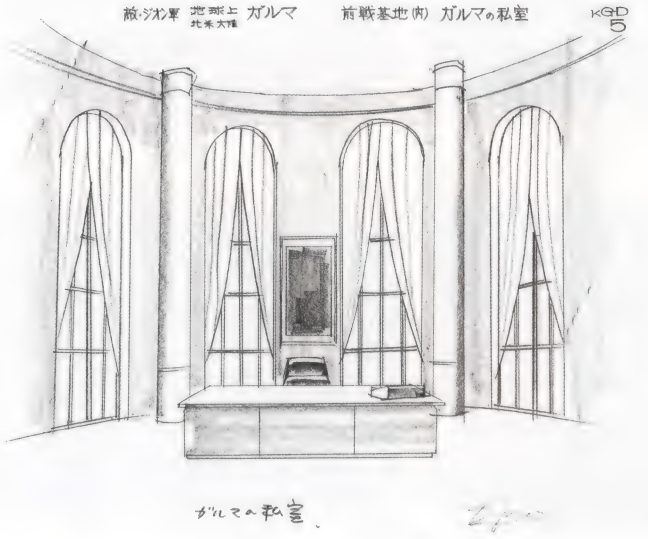

美術ボード／北米大陸　エッシェンバッハ邸　テラス



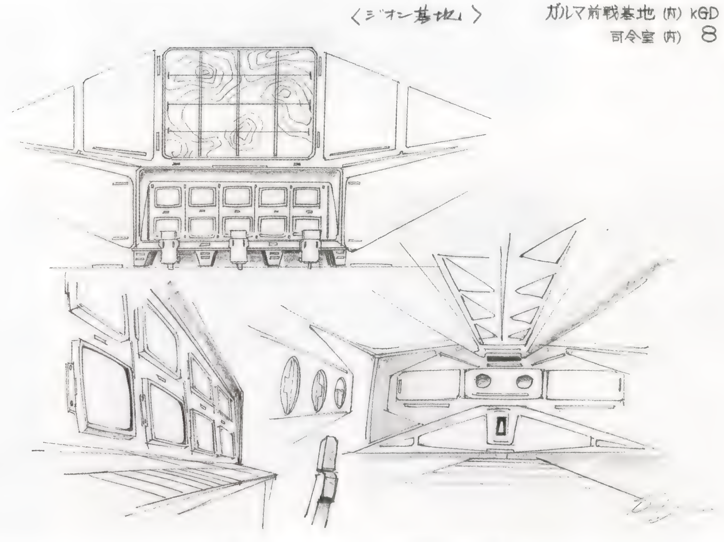

美術設定／北米大陸　ガルマの前進基地



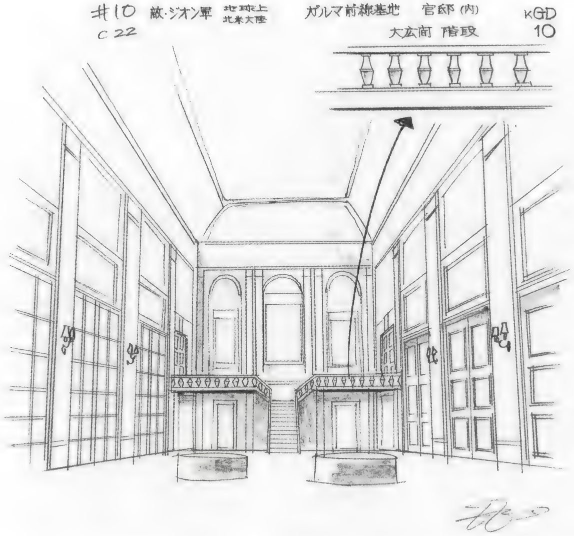

美術設定／北米大陸　ガルマの基地全景



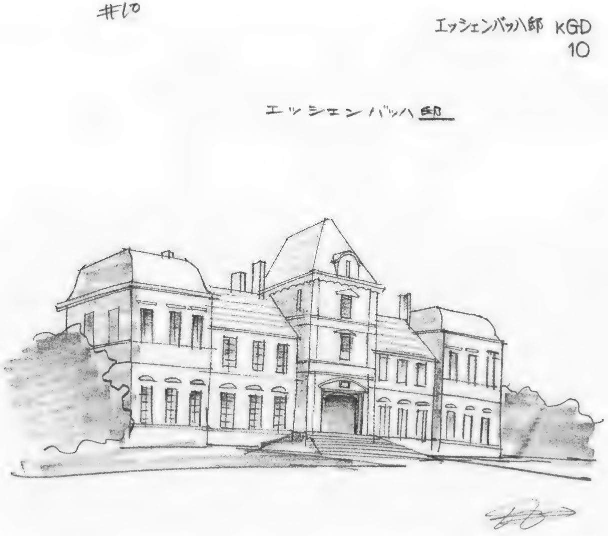

美術設定／北米大陸　ガルマの私室



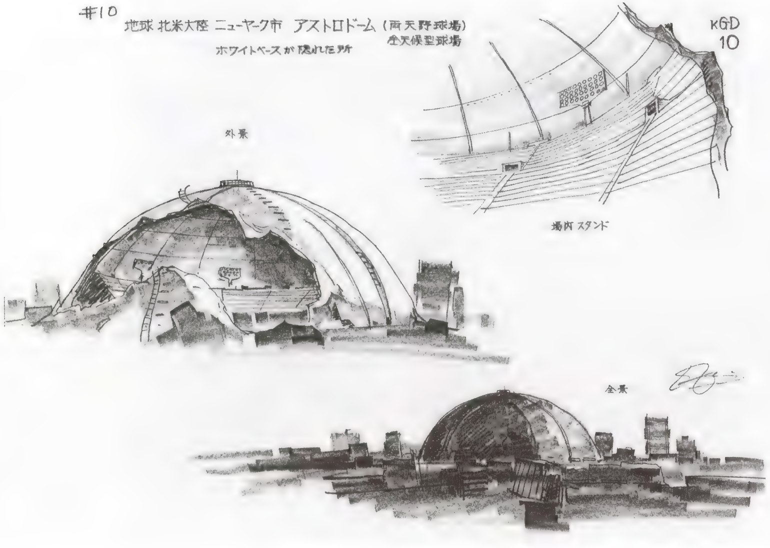

美術設定／北米大陸　ガルマの前線基地　司令室



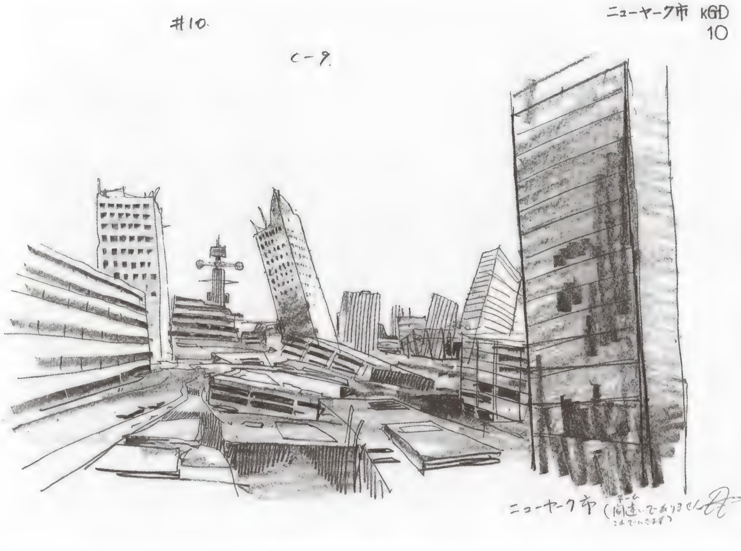

美術設定／北米大陸　ガルマの前線基地　官邸内　大広間階段




美術設定／北米大陸　エッシェンバッハ邸




美術設定／北米大陸　アストロドーム




美術設定／北米大陸　ニューヤーク市

美術ボード／ククルス・ドアンの島

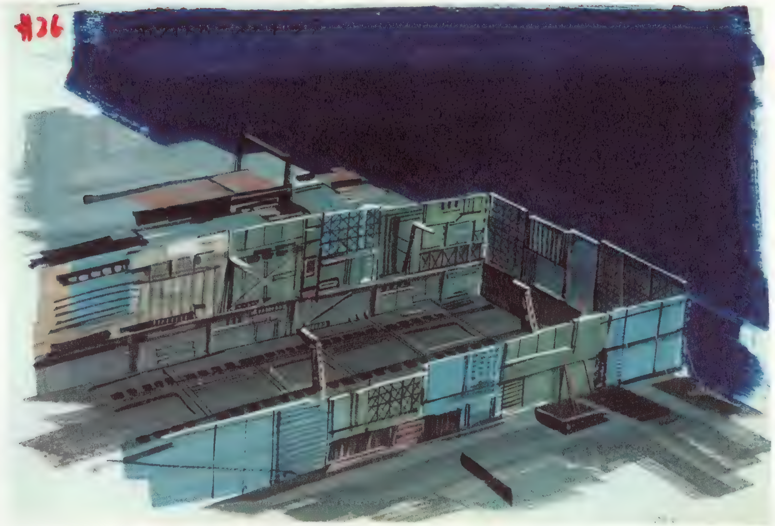
美術ボード／ククルス・ドアンの島からの眺め

美術ボード／中央アジア　ソドンの食堂

美術ボード／中央アジア　マ・クベの鉱山

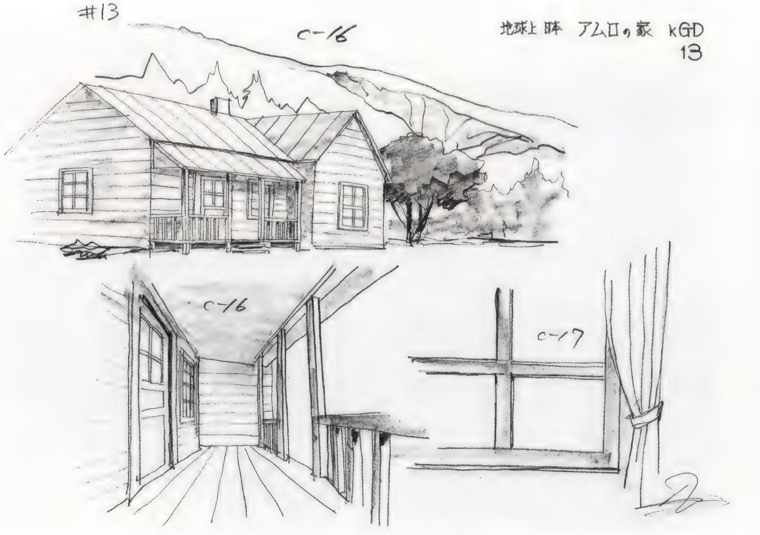
美術ボード／中央アジア　マ・クベの部屋

美術ボード／中央アジア　マ・クベの執務室

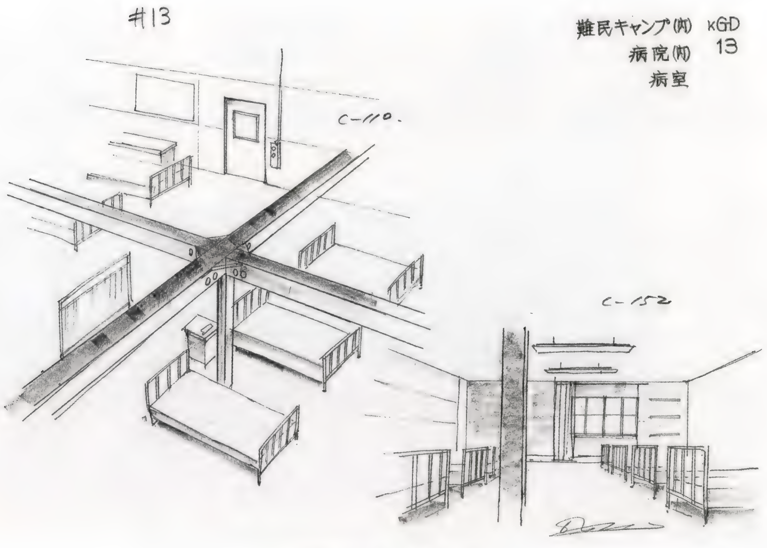



美術ボード／北アイルランド・ベルファスト　宇宙船ドック

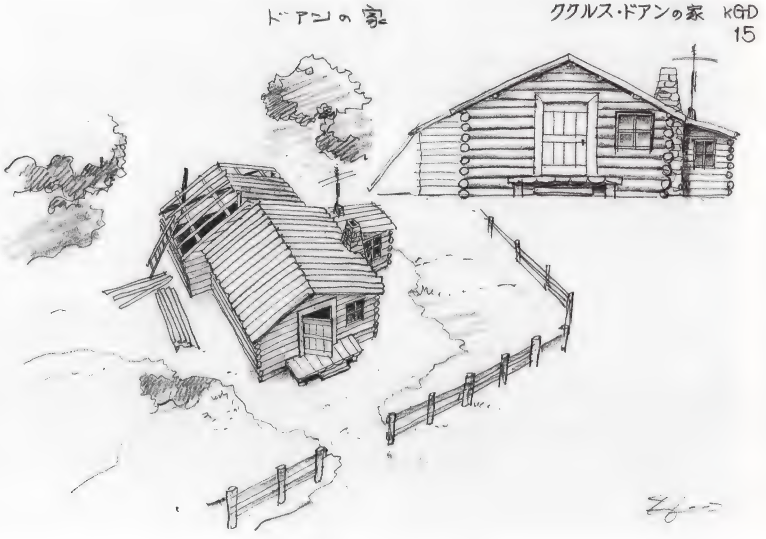
美術ボード／北アイルランド・ベルファスト　ミハルの家




美術設定／日本　アムロの家



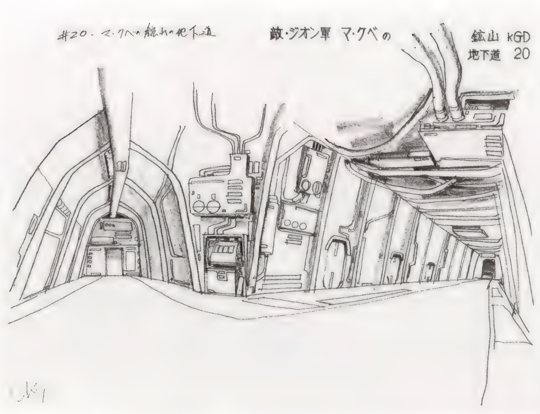

美術設定／日本　難民キャンプ




美術設定／ククルス・ドアンの家

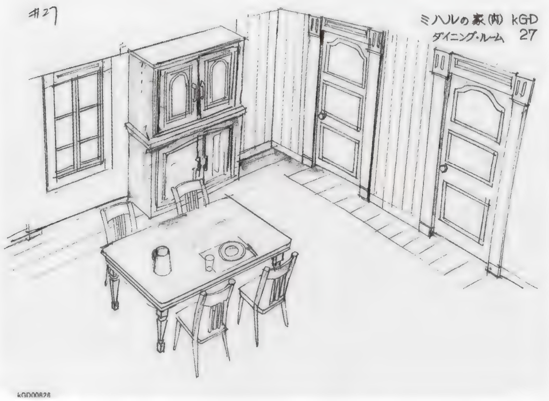
美術設定／ククルス・ドアンの島　滝

美術設定／中央アジア　アムロが水を貰おうとした老人の天幕




美術設定／中央アジア　マ・クベの鉱山　地下道

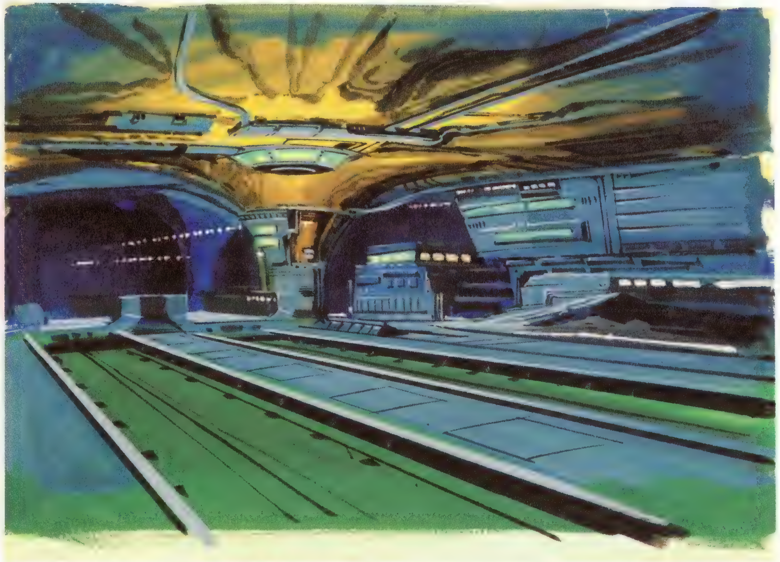
美術設定／中央アジア　マ・クベの鉱山




美術設定／北アイルランド・ベルファスト　ミハルの家　ダイニング・ルーム

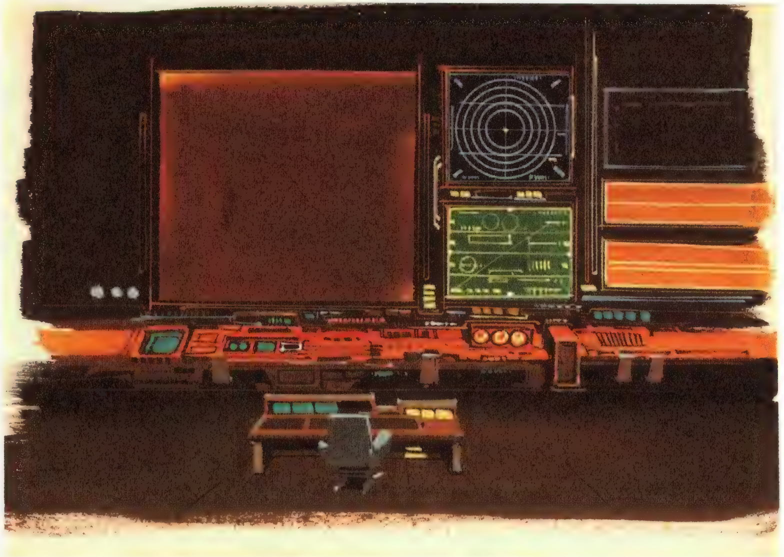
美術設定／北アイルランド・ベルファスト　破壊された市街

美術ボード／南米　ジャブロー　中央部



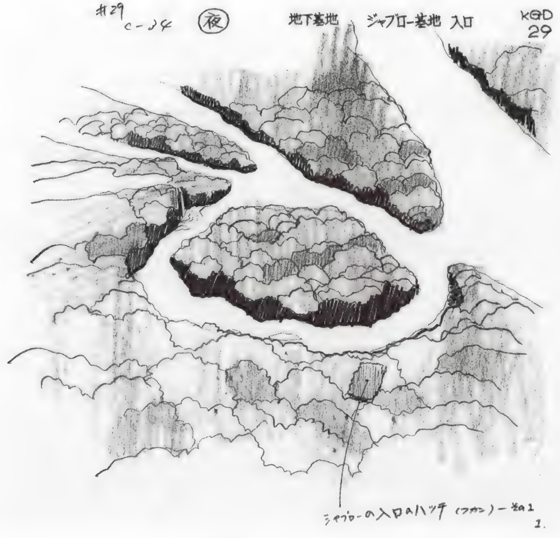
美術ボード／南米　ジャブロー　ガントリー構内

美術ボード／南米　ジャブロー　ハイウェイ

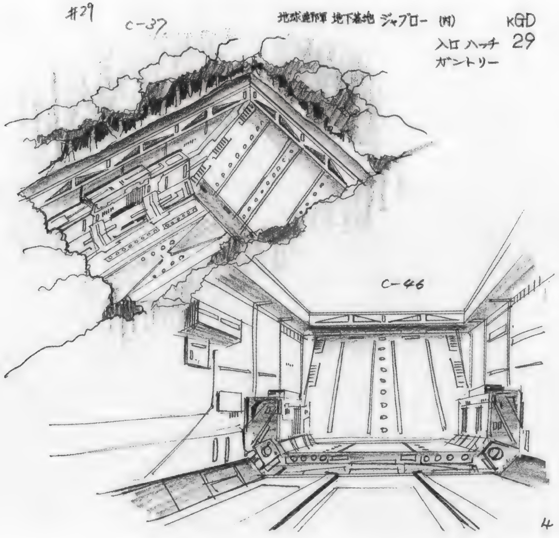


美術ボード／南米　ジャブロー　作戦室

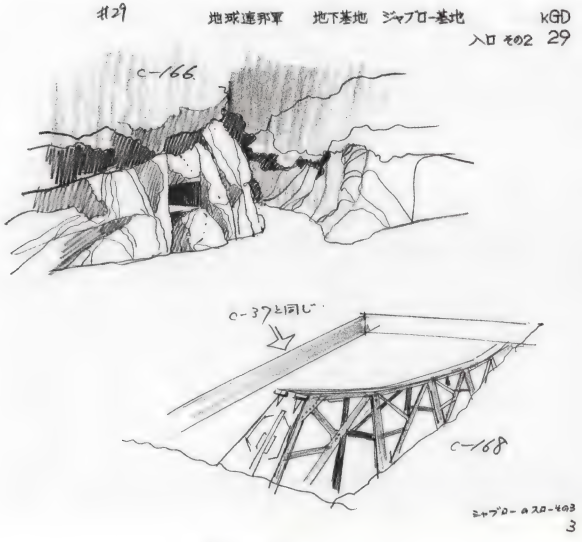
イラストレーション／ジャブロー上空のホワイトベース



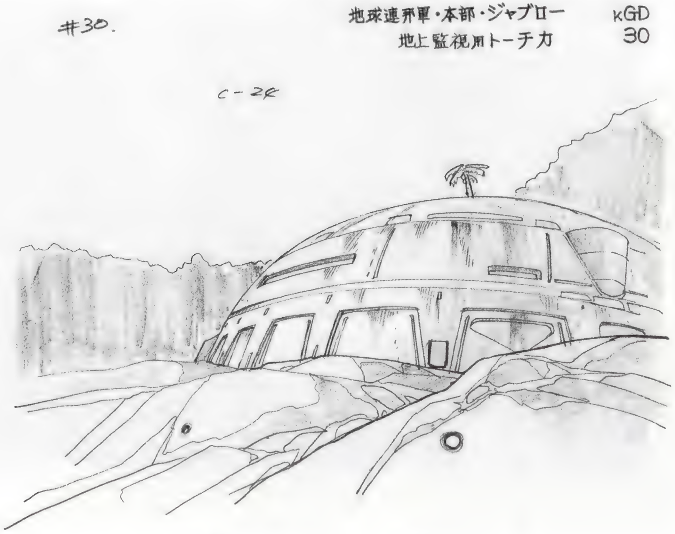

美術設定／南米　ジャブロー　入口



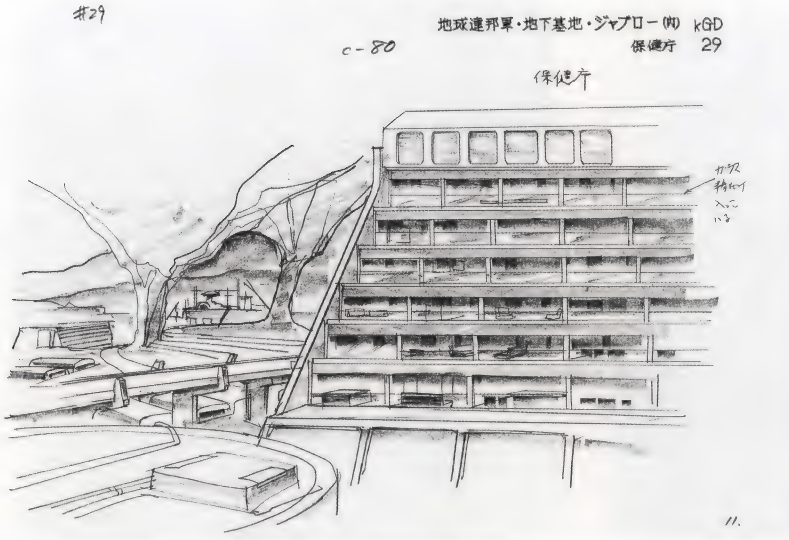

美術設定／南米　ジャブロー　入口ハッチ　ガントリー



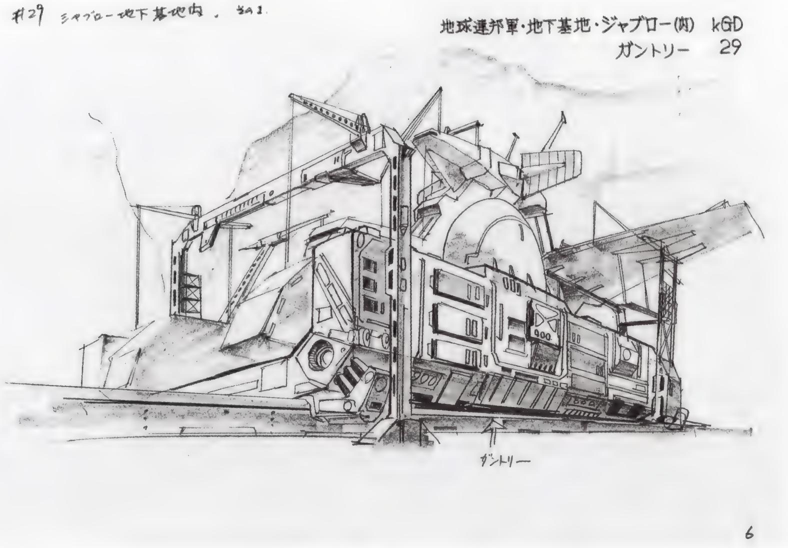

美術設定／南米　ジャブロー　入口



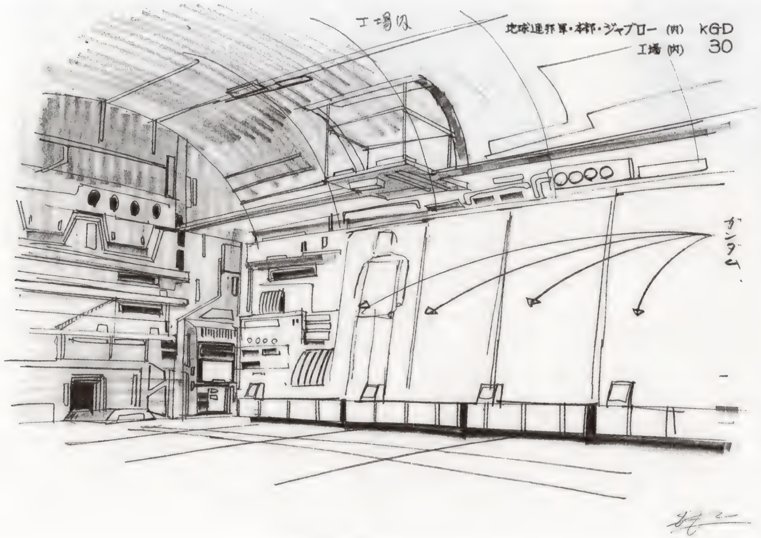

美術設定／南米　ジャブロー　地上監視用トーチカ



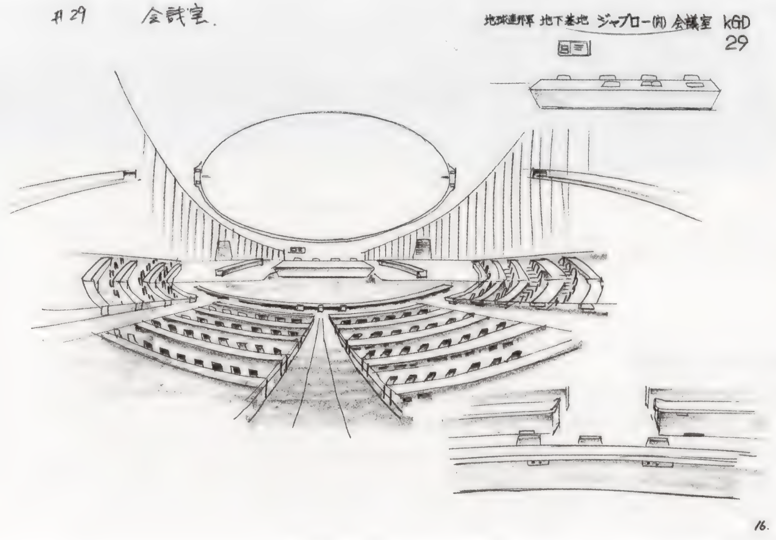

美術設定／南米　ジャブロー　保健庁



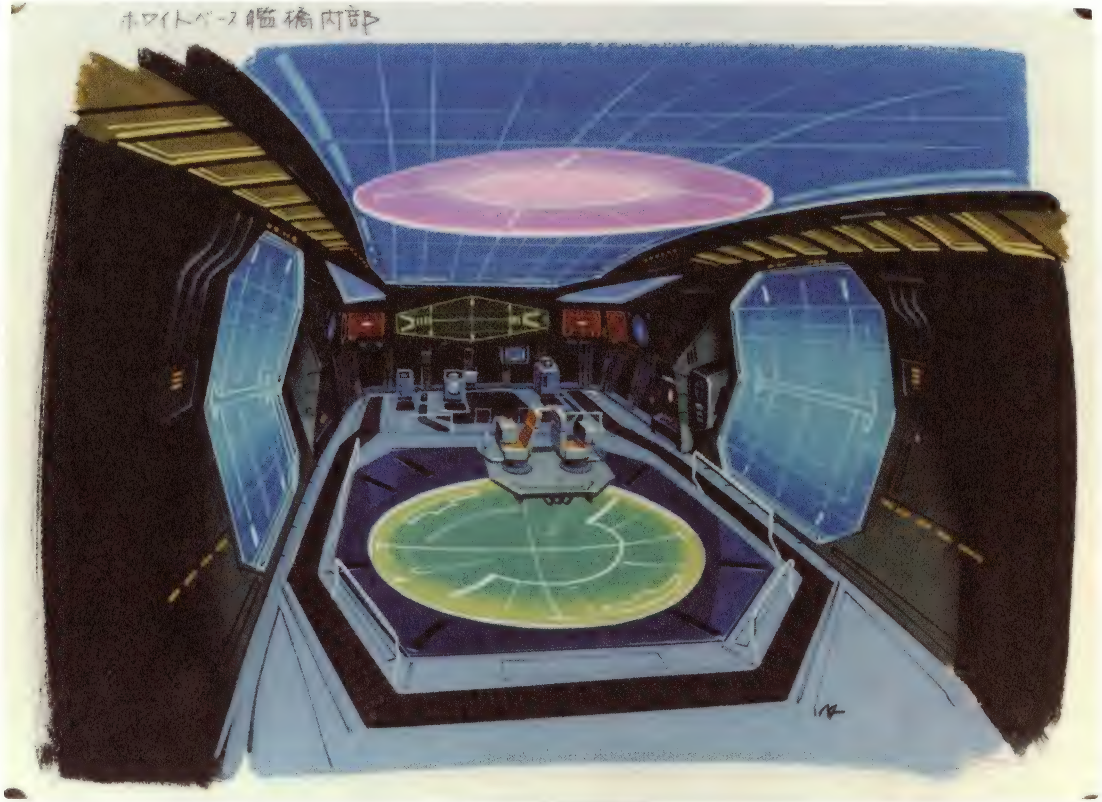

美術設定／南米　ジャブロー　ガントリー



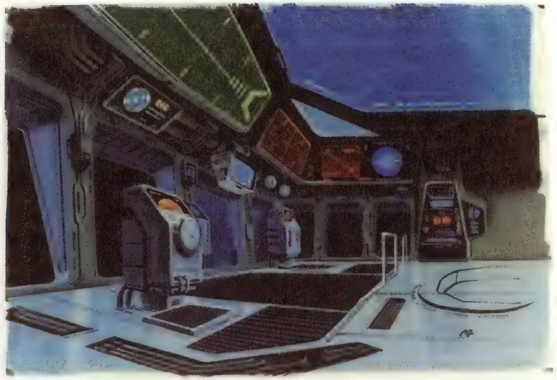

美術設定／南米　ジャブロー　工場



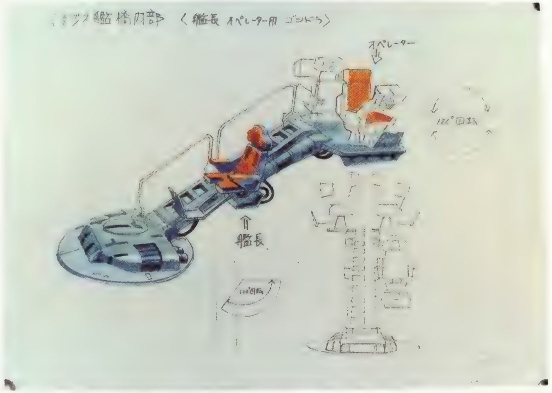

美術設定／南米　ジャブロー　会議室




美術ボード／ホワイトベース艦橋



美術ボード／ホワイトベース艦橋




美術ボード／ホワイトベース艦橋　艦長・オペレーター用ゴンドラ

## 戦艦をめぐる美術

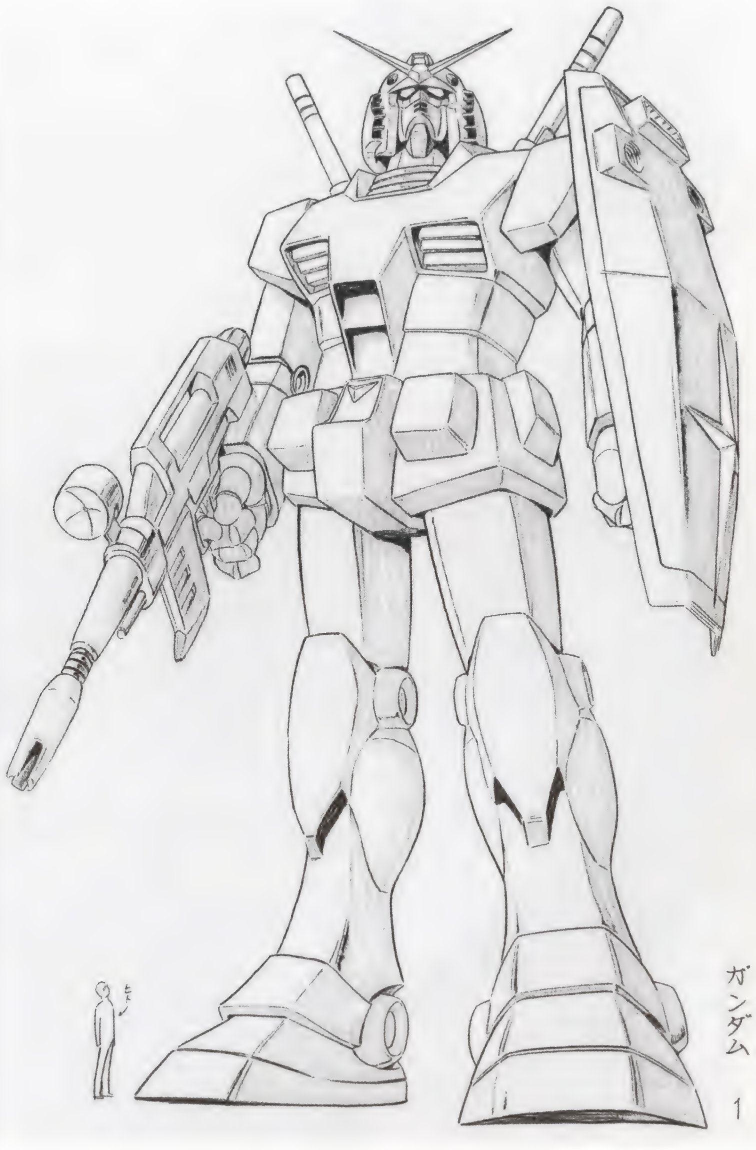
宇宙戦艦や潜水艦などの内部の詳細も、富野総監督のアイディアをベースとした。ホワイトベースの艦長席は、座席の脇に電話があるだけの簡素な作り。艦長は、頭上に陣取る2人のオペレータから情報をとり、判断を下すのが任務だった。計器類で埋め尽くされた艦長席、というイメージから脱却した点が、ガンダムの一つの特徴を表している。

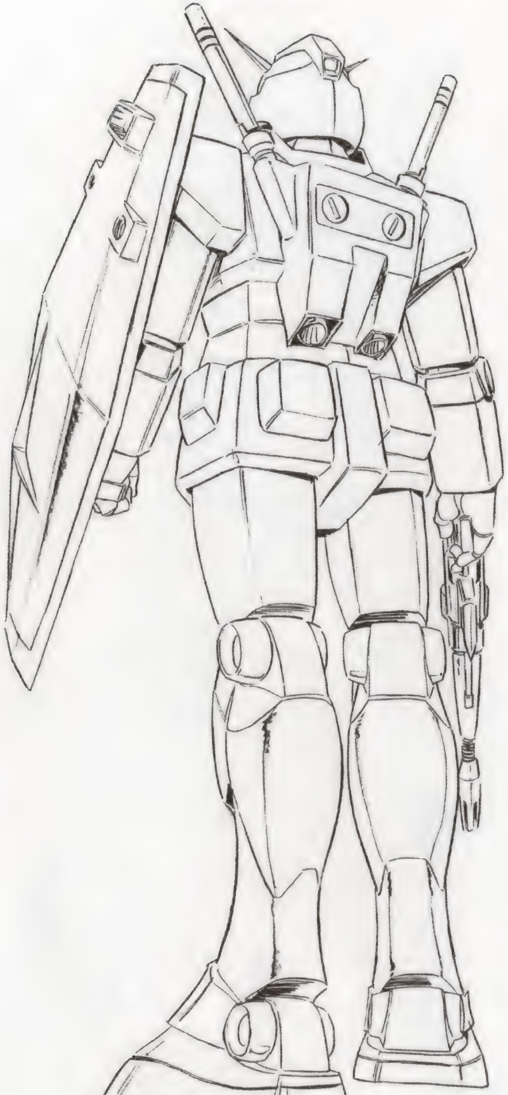
美術ボード／ムサイ艦橋

# 5. メカデザイン 決定稿
## 地球連邦軍のモビルスーツ、戦艦・陸戦艇

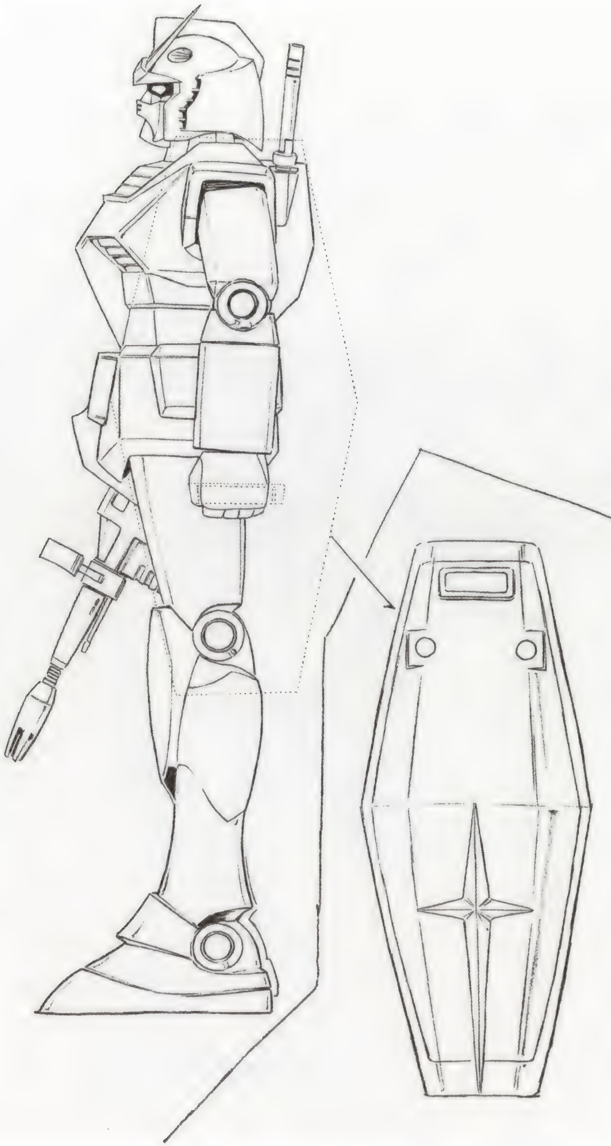
魅力的なキャラクターたちのドラマと等しくガンダム人気を高めたのは、モビルスーツの息もつかせぬ戦闘シーンでした。モビルスーツは、戦闘機や戦車と同じように、人が搭乗し戦うための兵器の一つとして位置づけられました。視聴者は、次々と襲いかかるジオン軍の新型モビルスーツをガンダムが倒すアクションシーンを、固唾を飲んで見守りました。

メカニックをデザインしたのは大河原邦男氏です。タツノコプロで「ガッチャマン」などのメカデザインを担当していた大河原氏は、企画の初期段階から、富野総監督、安彦良和氏とともに、これまでに類を見ない世界観をつくりながら、スポンサーや関係者の要求をうまく採りいれた、画期的なメカニックデザインを構築し、数々の設定資料を描き上げます。安彦氏は大河原氏の設定を基に、ガンダムやモビルスーツの戦いをアニメ上で躍動させていきます。



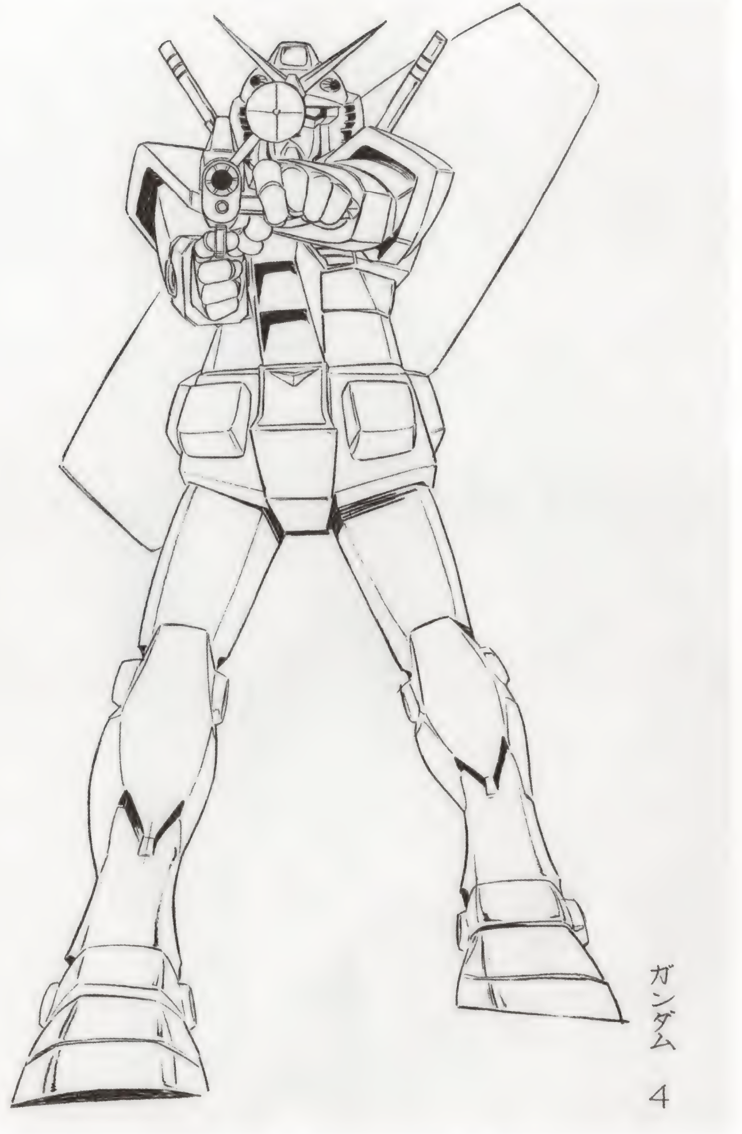


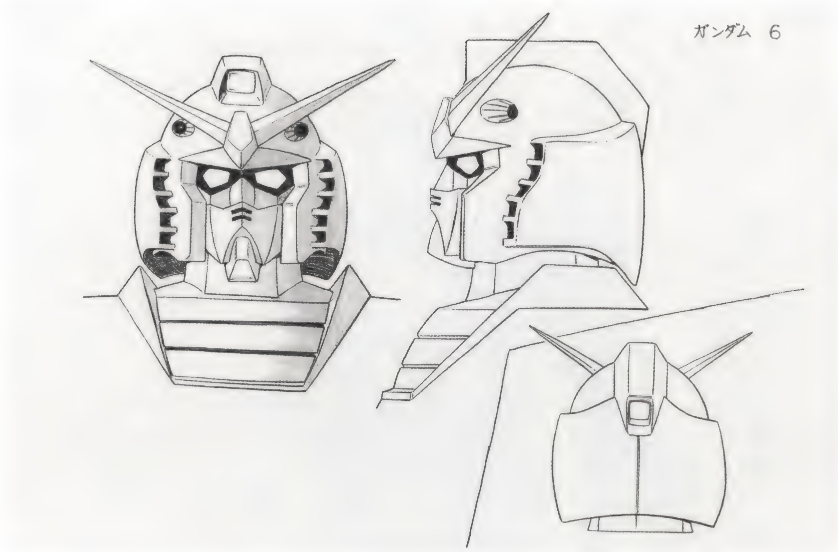
ガンダム　2

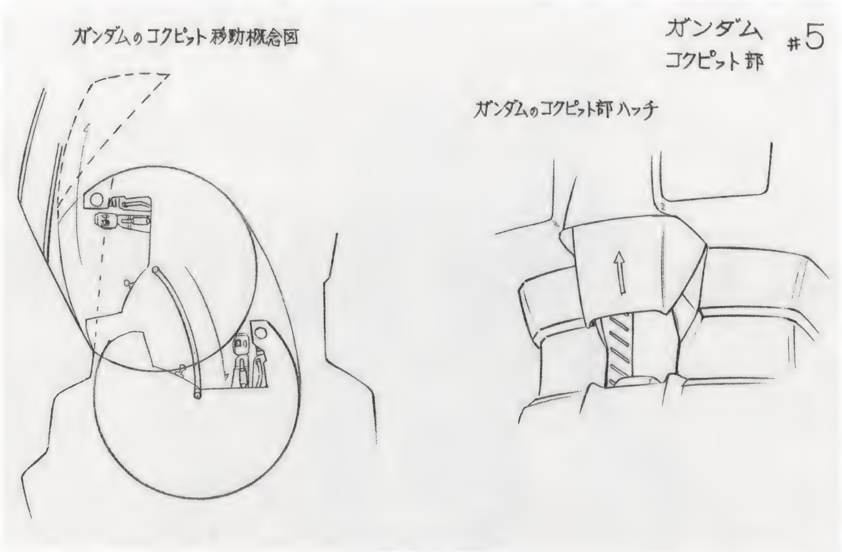


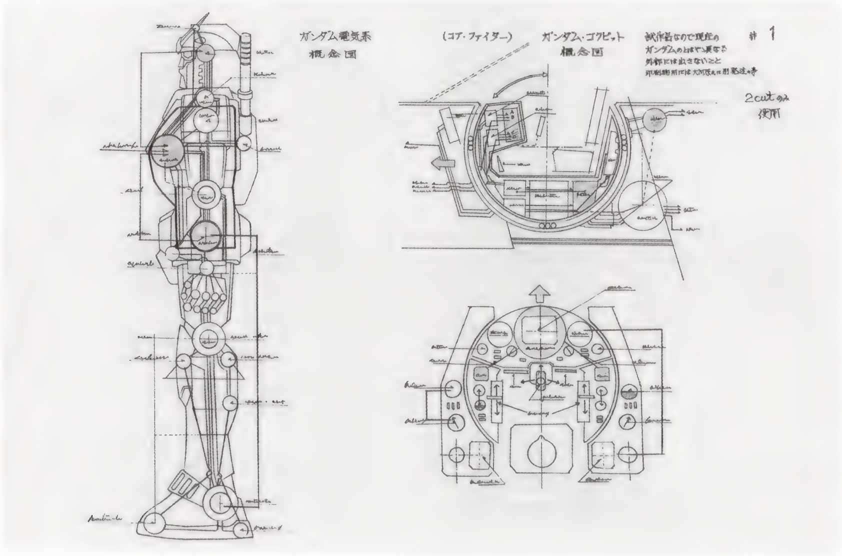
ガンダム　3

ガンダム
5


ガンダム
4

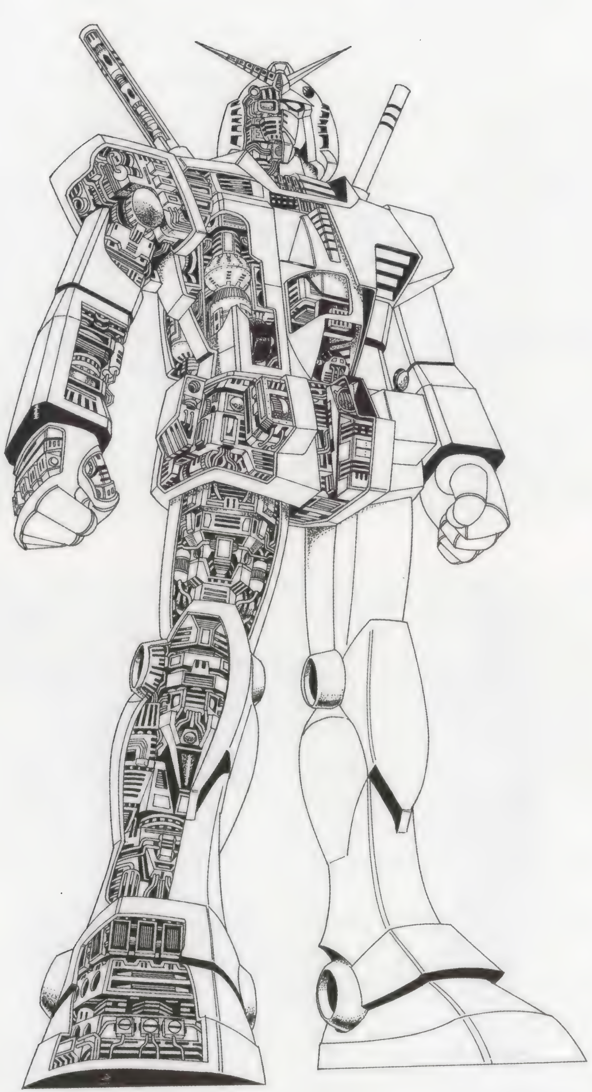


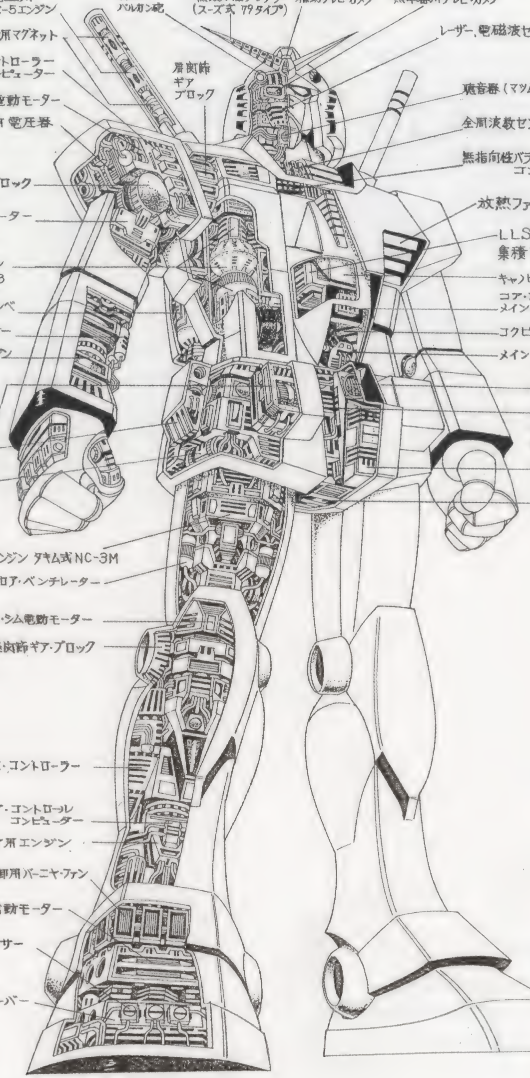



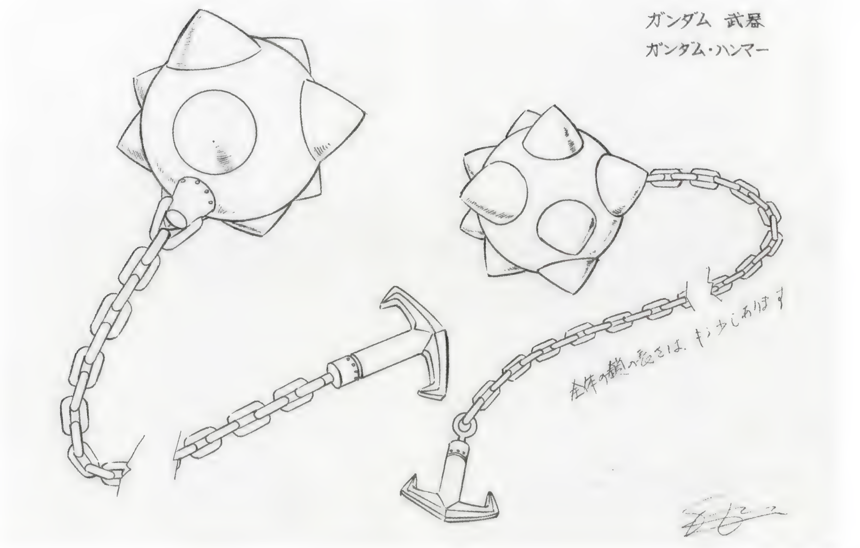



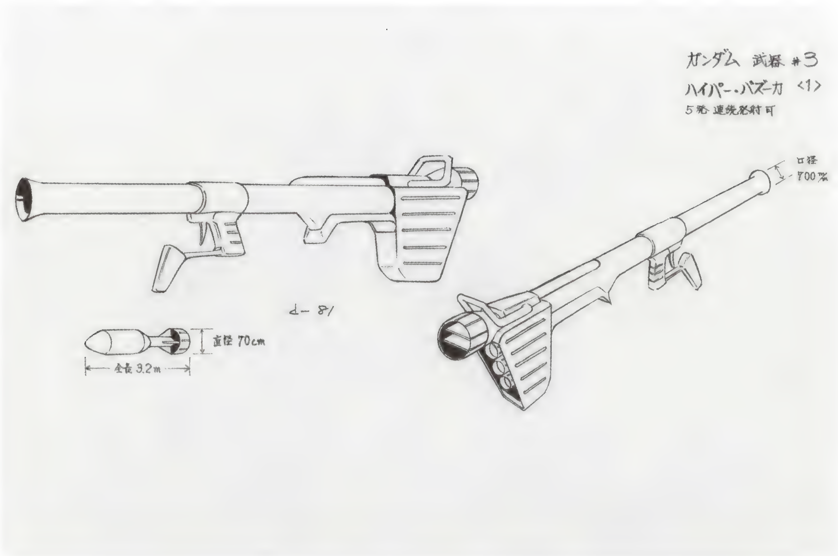

## ガンダムの決定稿

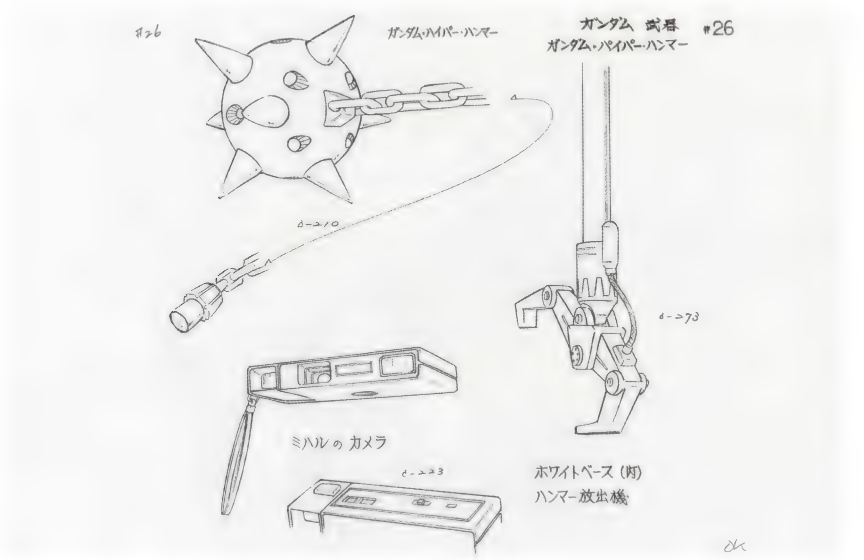
TV放映を79年4月に控え、ストーリーや登場人物、キャラクターやメカニックの基本設定は、78年11月にほぼ現在のスタイルに落ち着いた。78年12月には配色も定められたが、当初銀一色だったガンダムは、玩具として目立たないことから部分的に3つの色がつけられた。

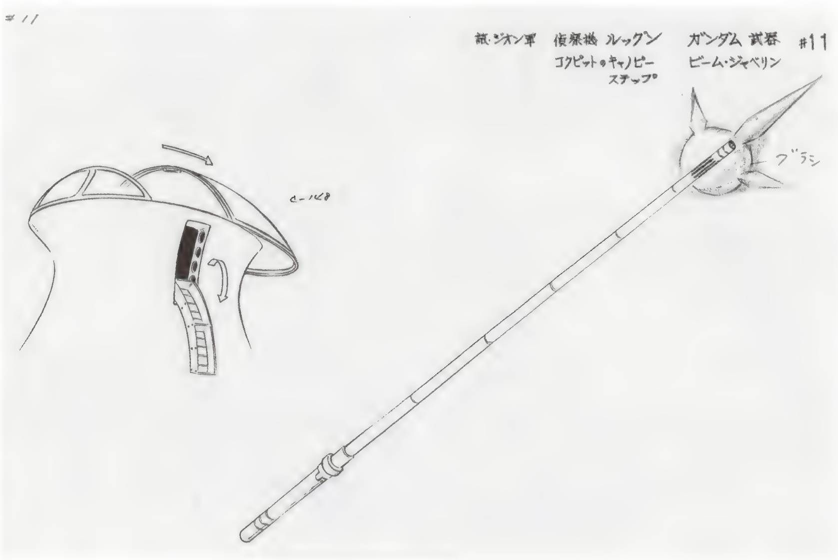


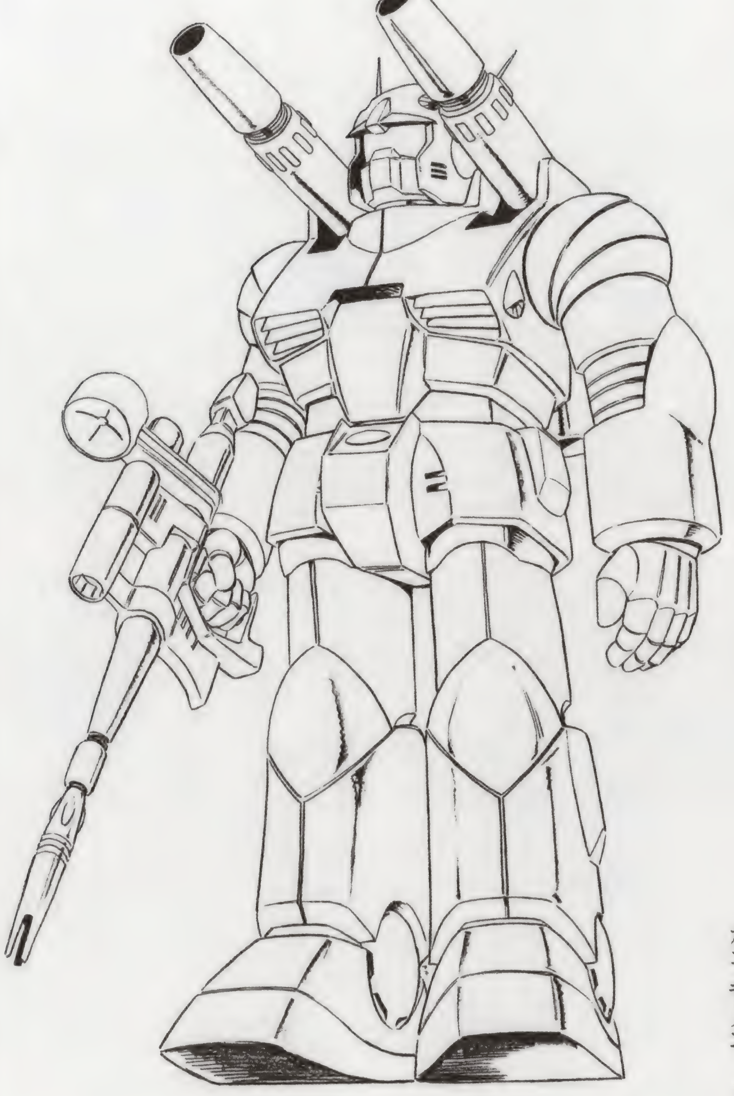

ビーム発生用
タキムNC-5エンジン
ビーム集光用マグネット
電子コントローラー
コンピューター
サムソニ・シム電動モーター
サムソニ・シム用 電圧器
肩関節
320度ギア・ブロック
サムソニ・シム
電動モーター
コア・ブロック
航空機タイプ
核融合エンジン
タキム式 NC-3
酸素・水素用ボンベ
油圧コンプレッサー
パワー補助エンジン
サムソニ・シム
電動モーター
ヘリウム
コントロール・コア
ヘリウム・コア
股関節ギア
360度ミズアー
脚部駆動用エンジン タキム式NC-3M
クロア・ベンチレーター
サムソニ・シム電動モーター
膝関節ギア・ブロック
バランス・コントローラー
バーニア・コントロール
コンピューター
バーニア用エンジン
姿勢制御用バーニヤ・ファン
サムソニ・シム電動モーター
バランス・センサー
ショック・アブソーバー
60mm
バルカン砲
肩関節
ギア
ブロック
無段方位アンテナ
(スーズ式 79タイプ)
補助テレビ・カメラ
照準器用テレビ・カメラ
レーザー、電磁波センサー
聴音器(マツム S-4)
全周波数センサー
無指向性バランス・コントロール
コンピューター
放熱ファン
LLSコンピューター
集積コントロール・コア
キャノピー
コア・ブロック
メイン・モーター
コクピット・シート
メイン・パネル
コア・ブロック
(操縦席関係)
対熱フィルター・カプセル
メイン・エンジン
タキムNC-7
強化核融合炉
メイン・ベンチレーター
メイン・エンジン用
ベンチレーター・パネル

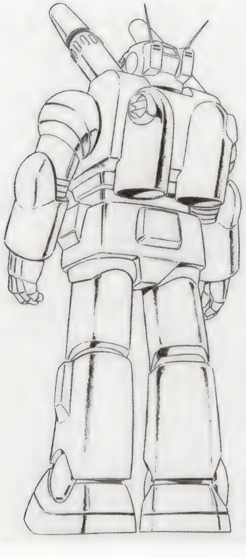

ガンダム 武器
ガンダム・ハンマー
全体の鎖の長さは、もう少しあります

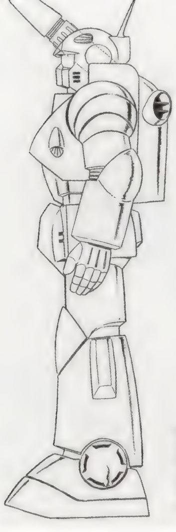

ガンダム 武器 #3
ハイパー・バズーカ <1>
5発 連続発射可
口径 700mm
d-81
直径 70cm
全長 3.2m

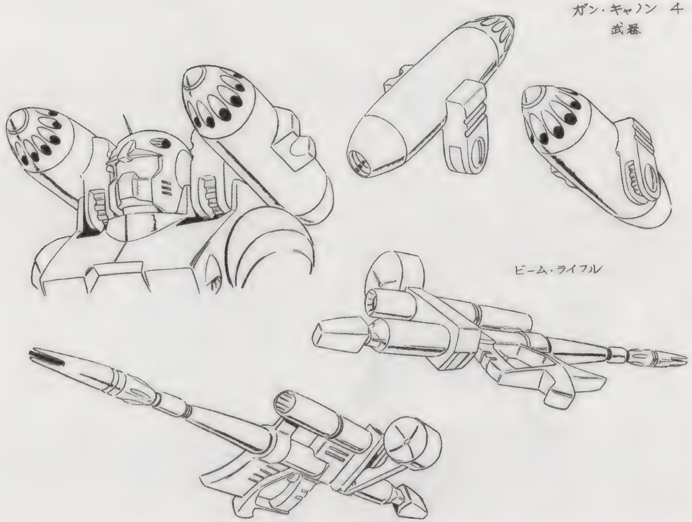

#26
ガンダム・ハイパー・ハンマー
ガンダム 武器 #26
ガンダム・パイパー・ハンマー
d-210
d-273
ミハルの カメラ
d-223
ホワイトベース(内)
ハンマー放出機

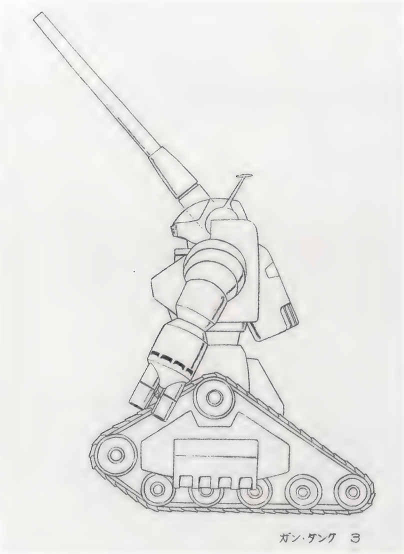

#11
新・ジオン軍 偵察機 ルックン
コクピットのキャノピー
ステップ
ガンダム 武器 #11
ビーム・ジャベリン
ブラシ
c-148

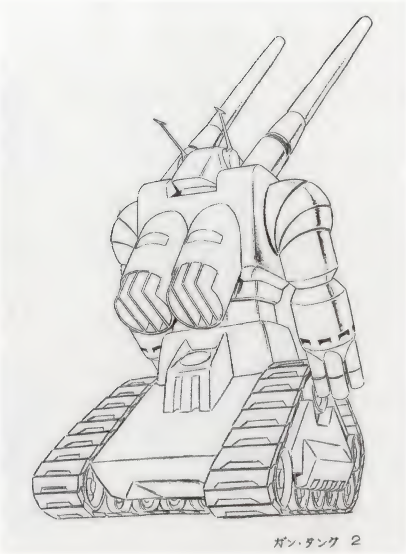

ガン・キャノン
1

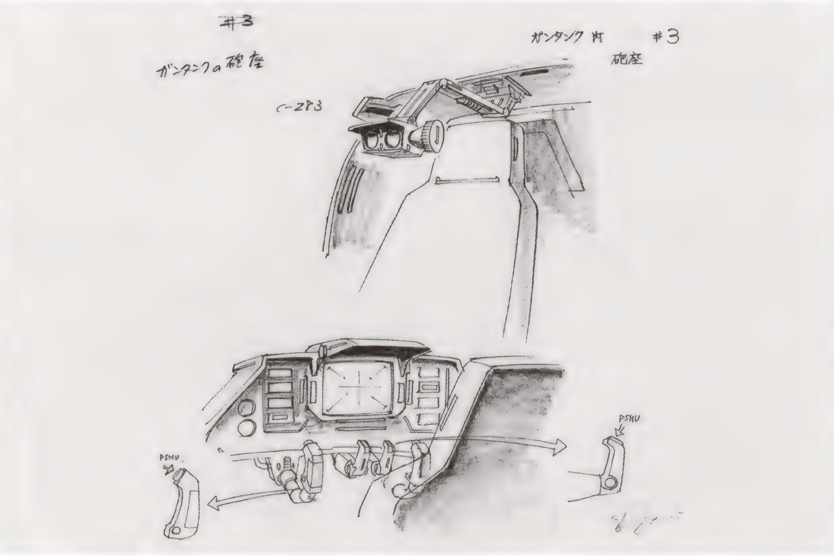

ガン・キャノン 2

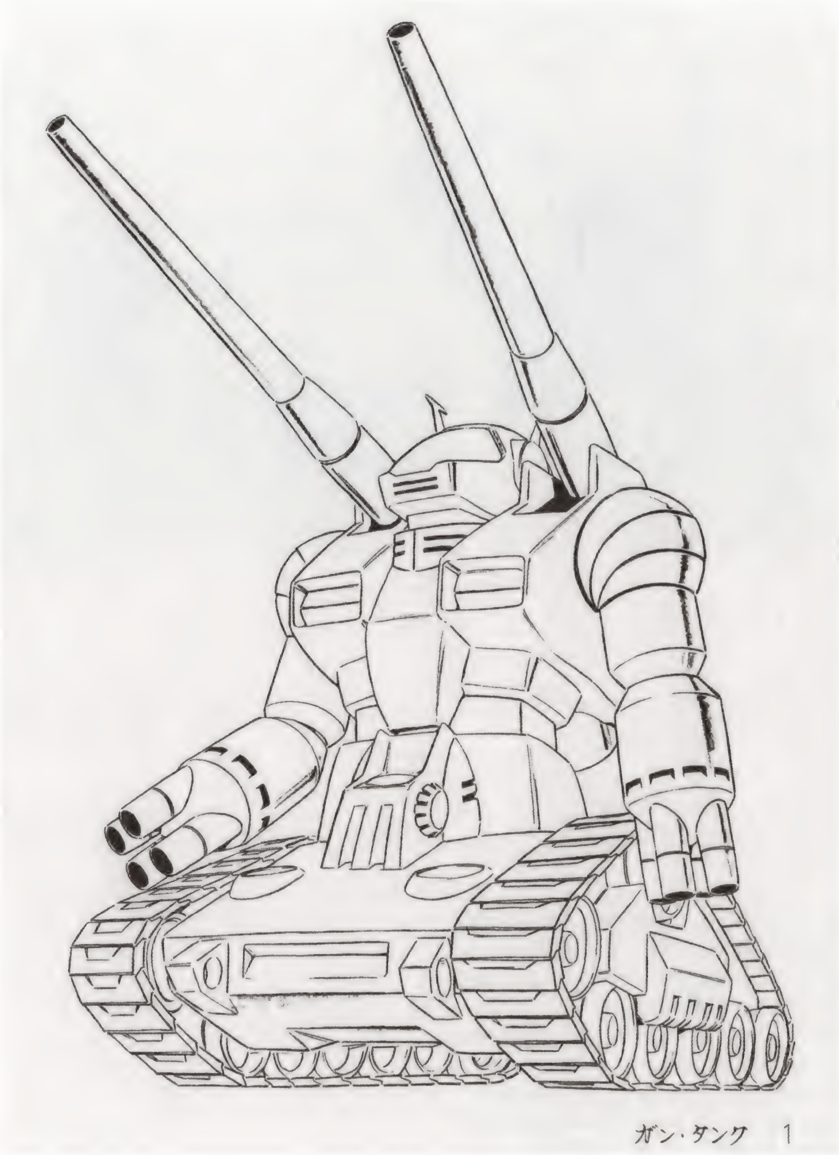

ガン・キャノン 3

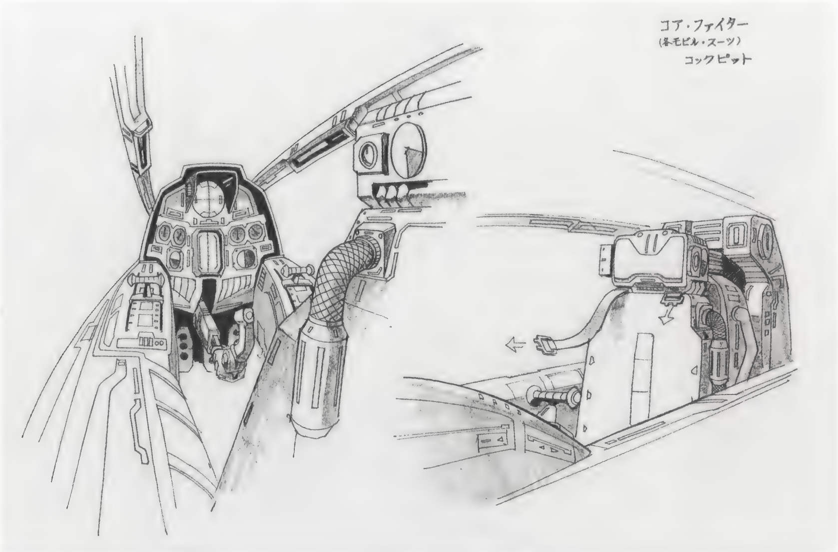

ガン・キャノン 4
武器
ビーム・ライフル

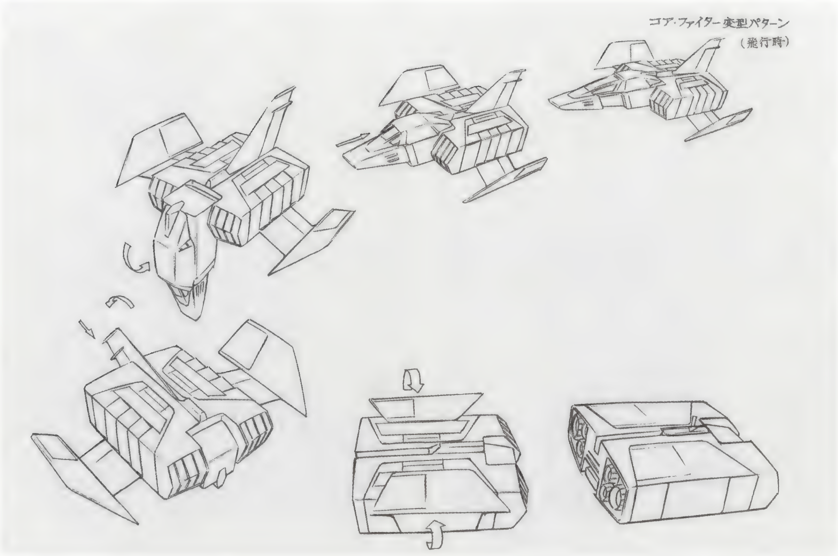

ガン・タンク 3


ガン・タンク 2

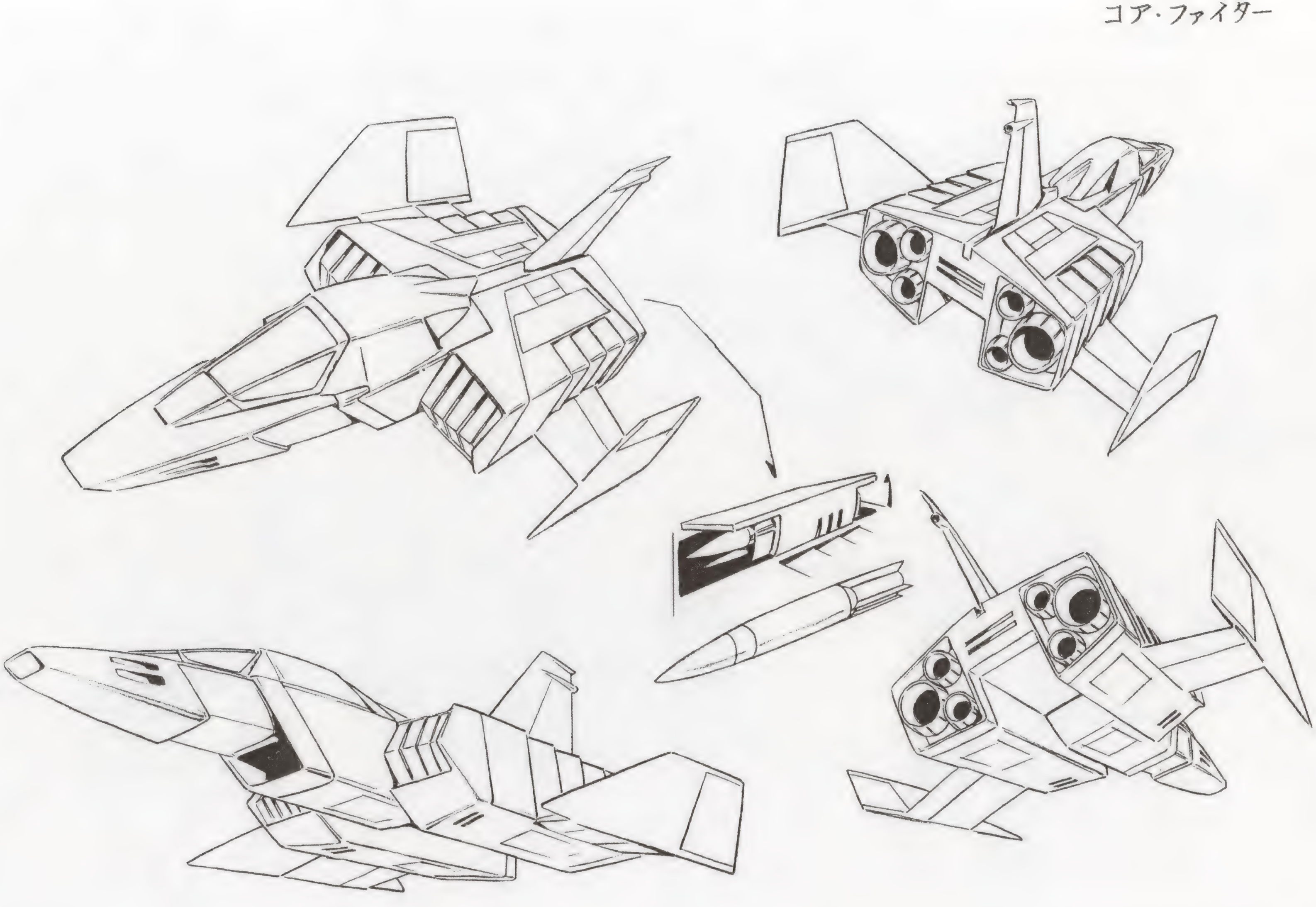

#3
ガンタンクの砲座
ガンタンク内 #3
砲座
PSHU
PSHU.

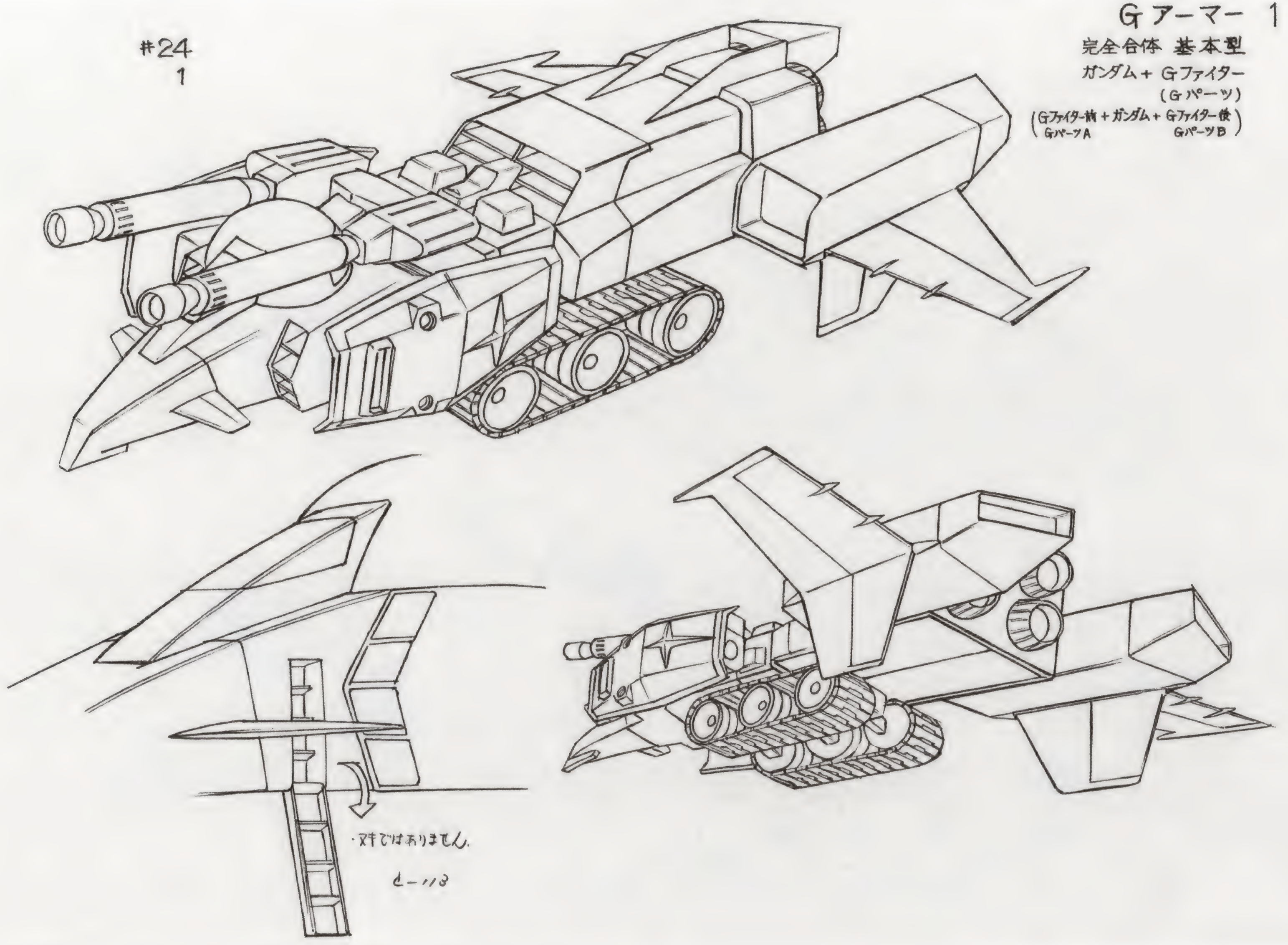

ガン・タンク 1

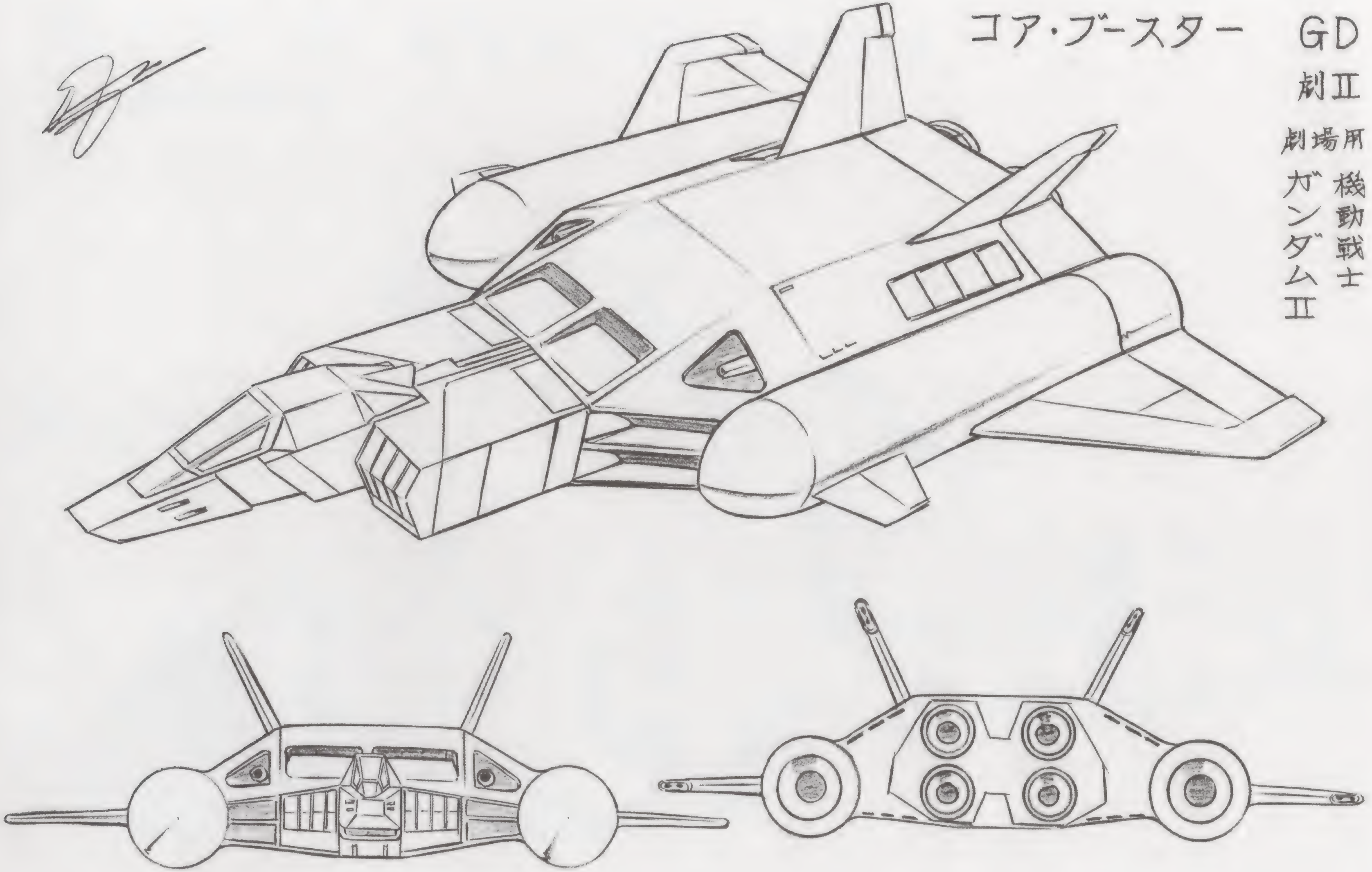



ガンダム、ガンキャノン、ガンタンクの3機はスポンサーの意向で登場した。主役機のガンダムは、人間の骨格や筋肉をデフォルメした、しなやかさを備えたデザインを特徴とした。3機は緊急脱出用カプセルを兼ねる戦闘機コア・ファイターを格納し、上半身と下半身のパーツで構成された。TV版では番組放映開始後、玩具の販促を主目的に、ガンダムの高速移動と武装支援のためにガンダムと合体を繰り返すパワーアップ用メカ、Gアーマーが追加された。Gアーマーはその後の劇場版ではカットされ、合体しない単体のコア・ブースターに変更された。

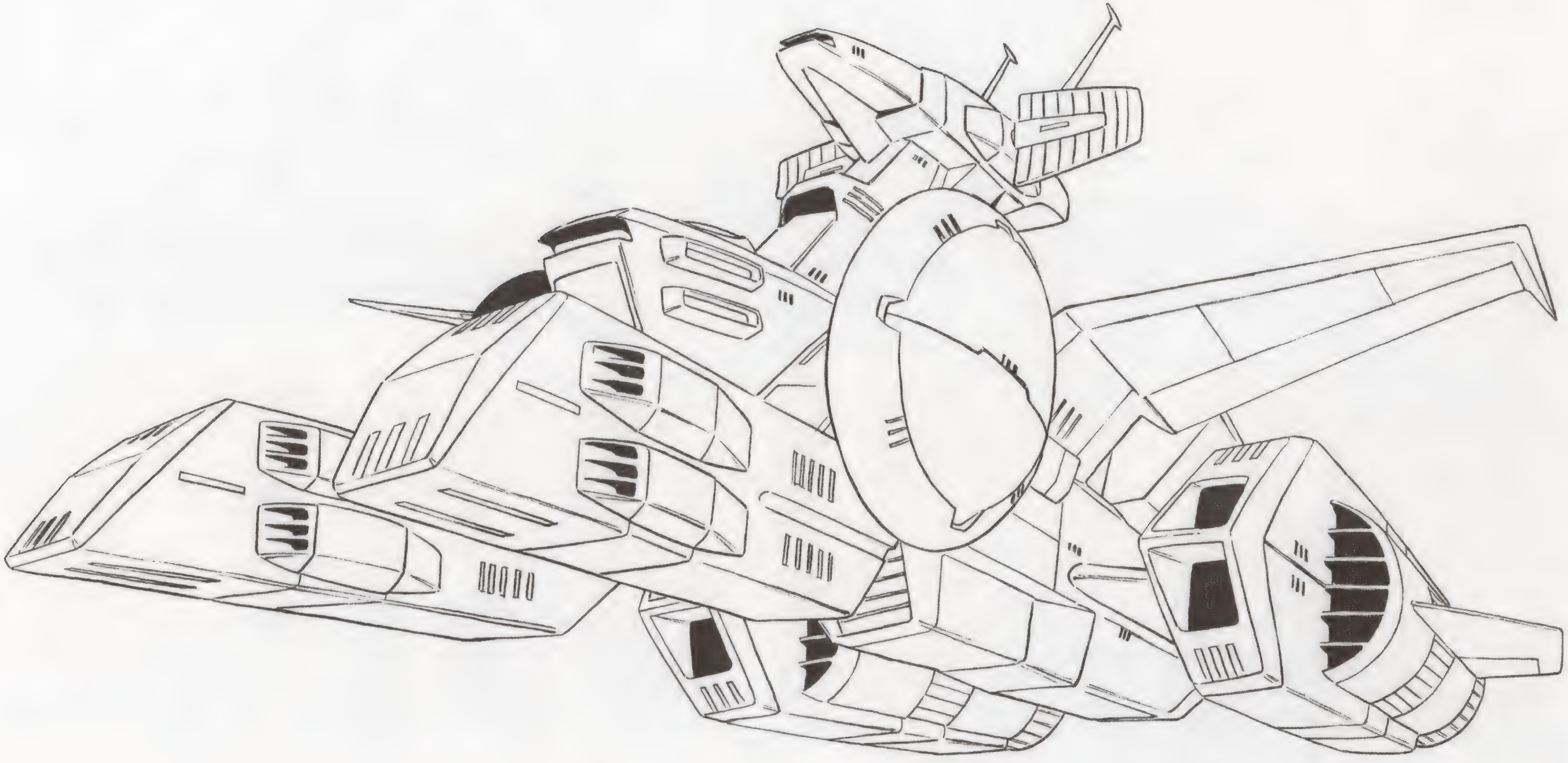

コア・ファイター

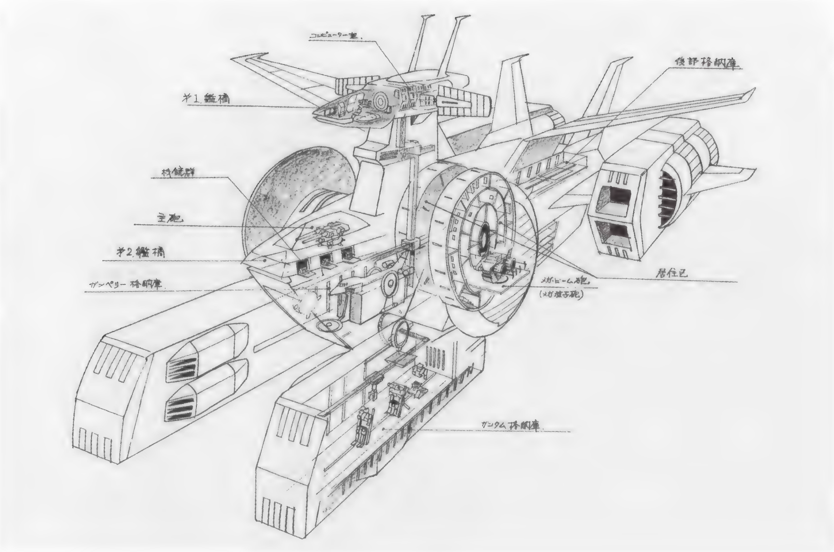

#24
1
Gアーマー 1
完全合体 基本型
ガンダム＋Gファイター
（Gパーツ）
（Gファイター前＋ガンダム＋Gファイター後
GパーツA GパーツB）
・対ではありません.
d-113

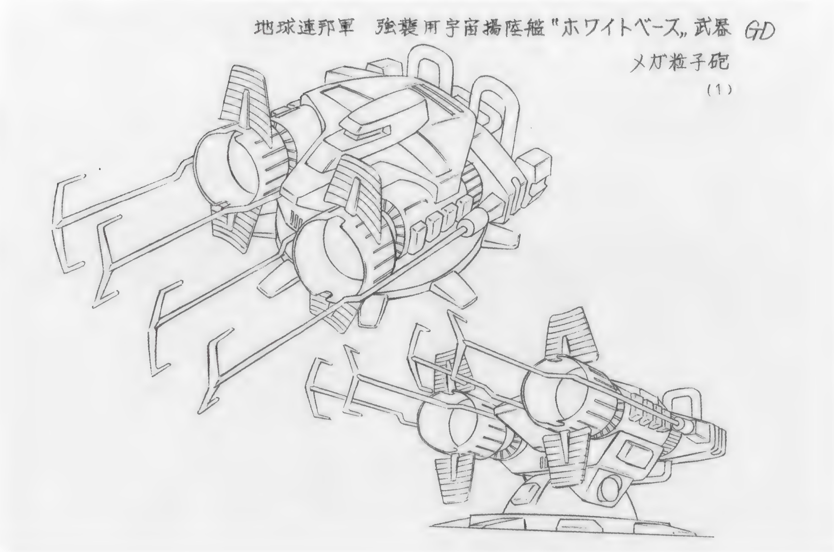

コア・ブースター
GD
劇II
劇場用
機動戦士
ガンダムII

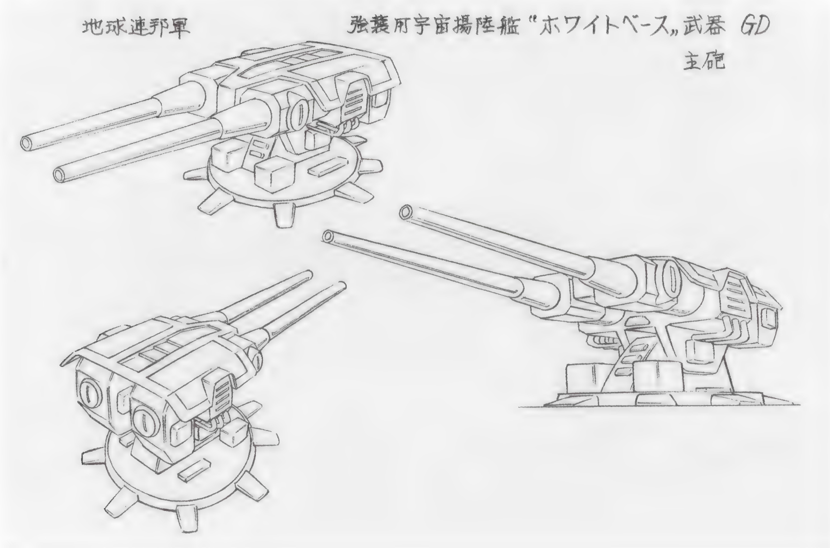
地球連邦軍　強襲用宇宙揚陸艦〝ホワイトベース〟GD

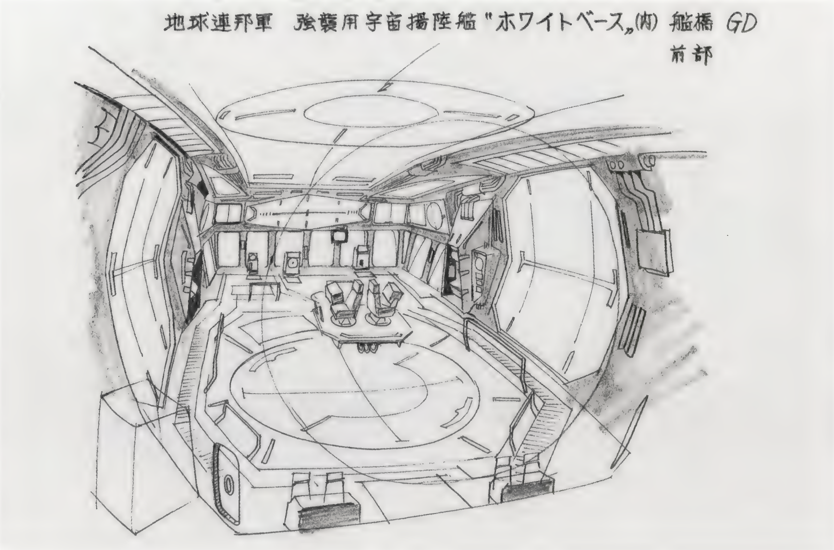
前左舷下面

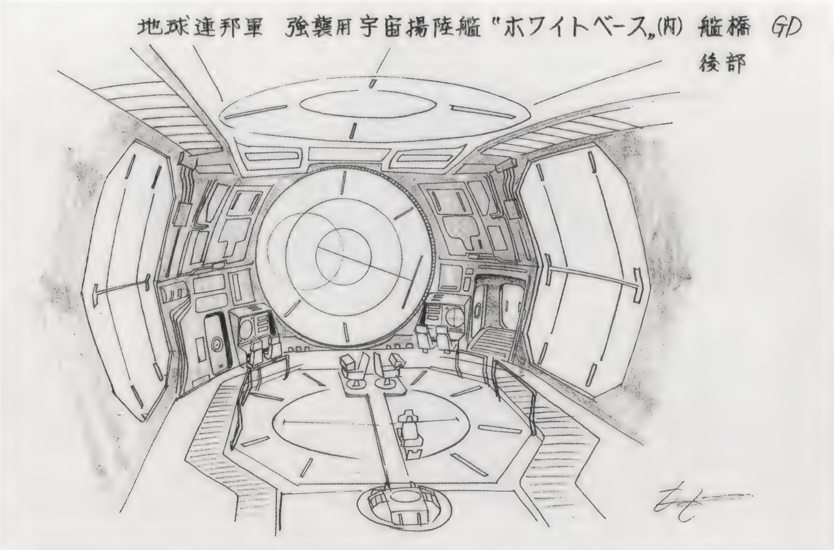


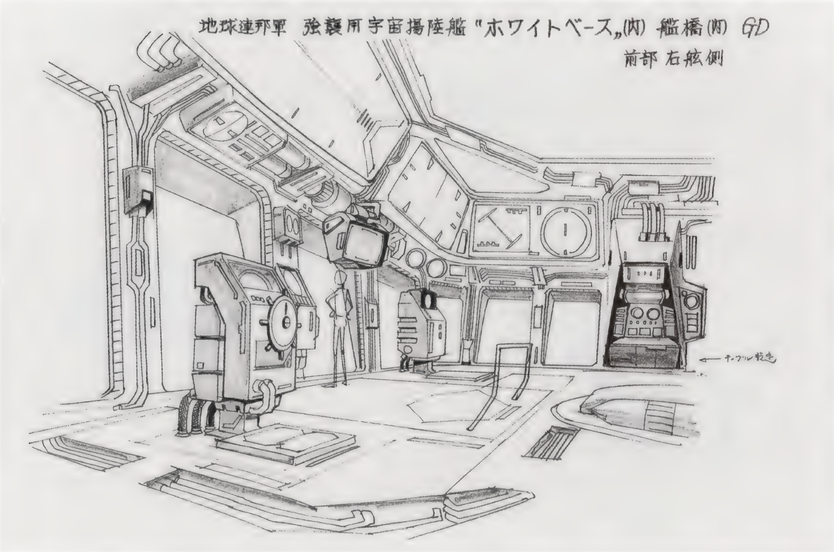

コンピューター室.
第1.艦橋
後部格納庫
機銃群
主砲
第2.艦橋
ガンペリー 格納庫
居住区
メガ・ビーム砲
(メガ粒子砲)
ガンタム 格納庫.

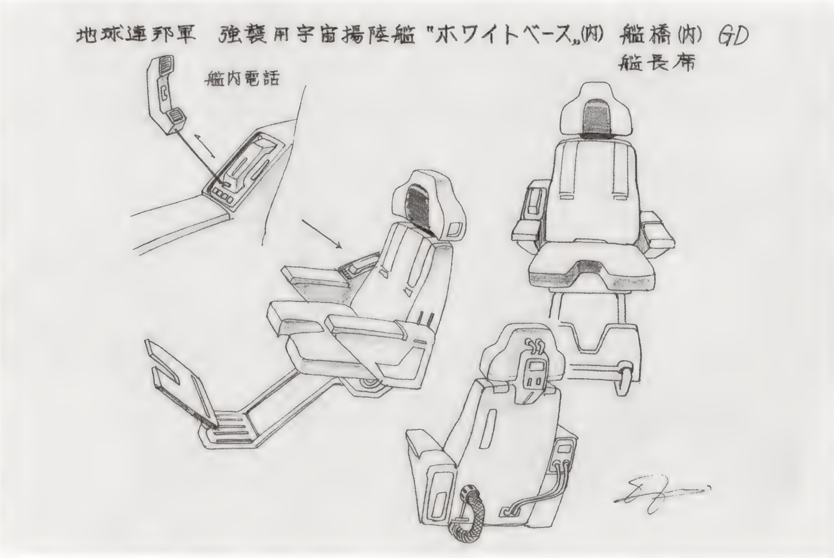

地球連邦軍 強襲用宇宙揚陸艦"ホワイトベース"武器 GD
メガ粒子砲
(1)

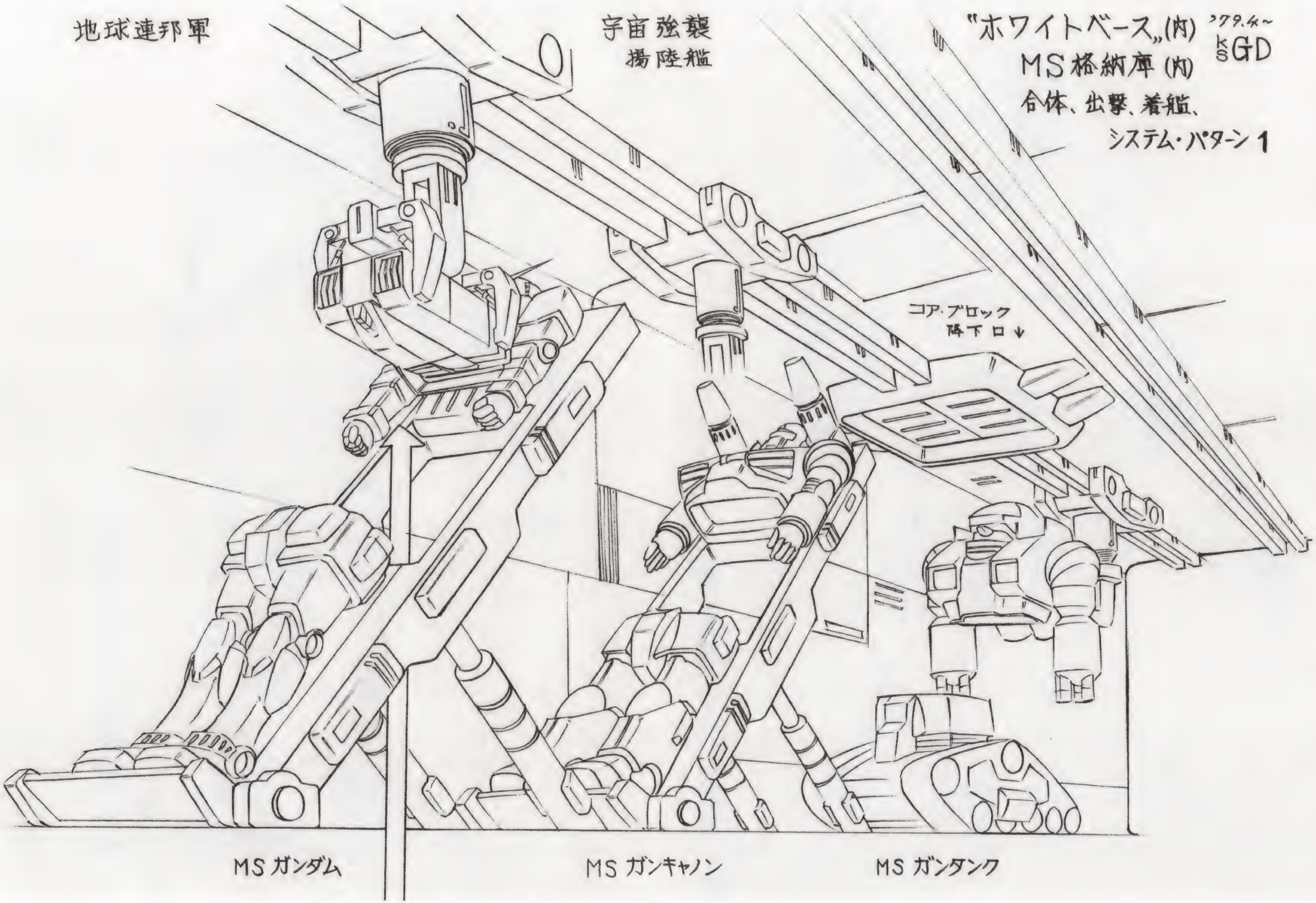

地球連邦軍
強襲用宇宙揚陸艦"ホワイトベース"武器 GD
主砲

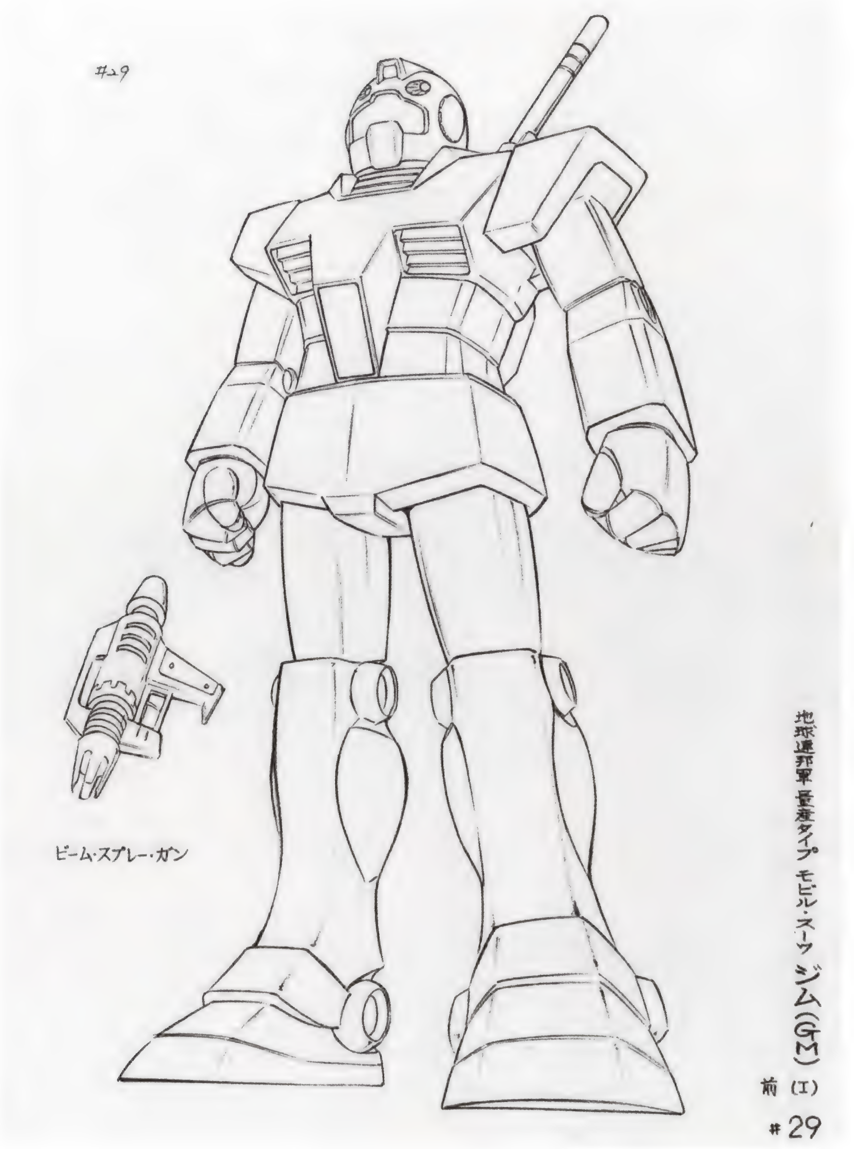

地球連邦軍　強襲用宇宙揚陸艦"ホワイトベース"(内)艦橋 GD
前部


地球連邦軍　強襲用宇宙揚陸艦"ホワイトベース"(内)艦橋 GD
後部

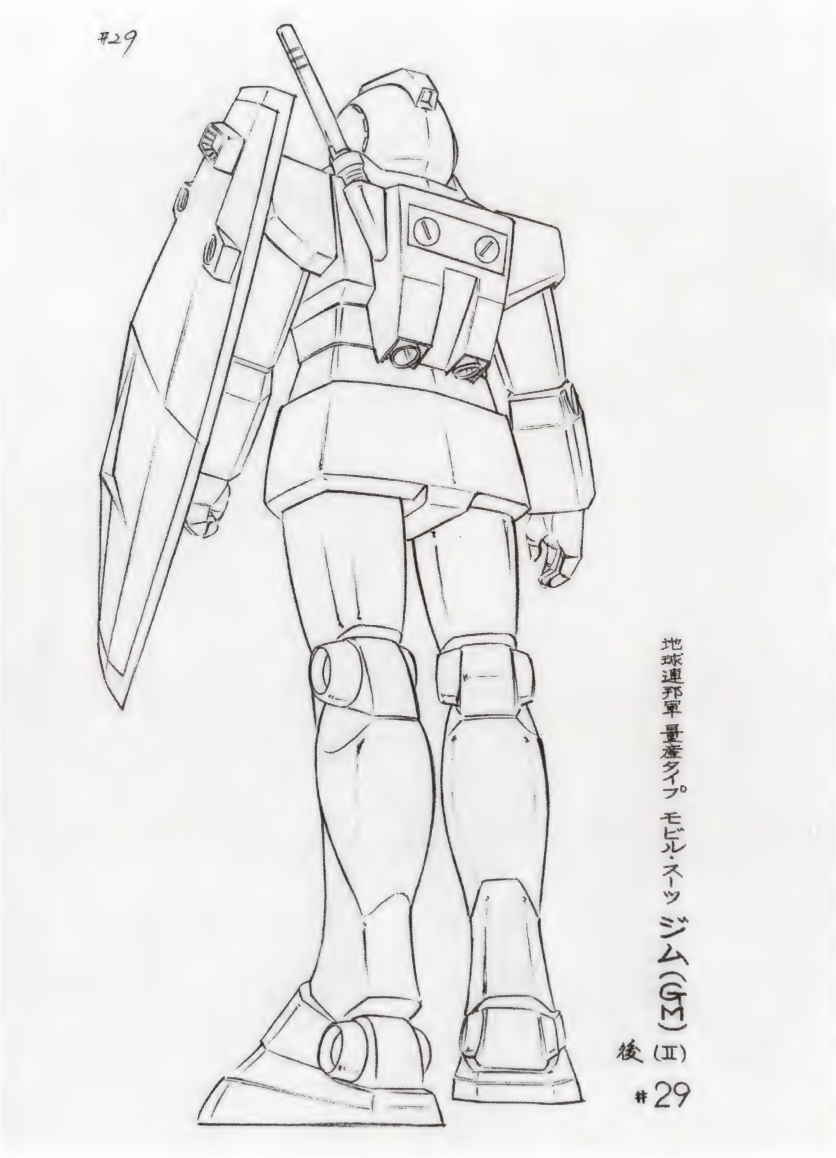

地球連邦軍　強襲用宇宙揚陸艦"ホワイトベース"(内)艦橋(内) GD
前部 右舷側


地球連邦軍　強襲用宇宙揚陸艦"ホワイトベース"(内)艦橋(内) GD
艦長席
艦内電話


地球連邦軍
宇宙強襲
揚陸艦
"ホワイトベース"(内)
MS格納庫(内)
合体、出撃、着艦、
システム・パターン 1
'79.4～
KS GD
コア・ブロック
降下口↓
MS ガンダム
MS ガンキャノン
MS ガンタンク



#29
ビーム・スプレー・ガン
地球連邦軍 量産タイプ モビル・スーツ ジム(GM)
前 (I)
#29

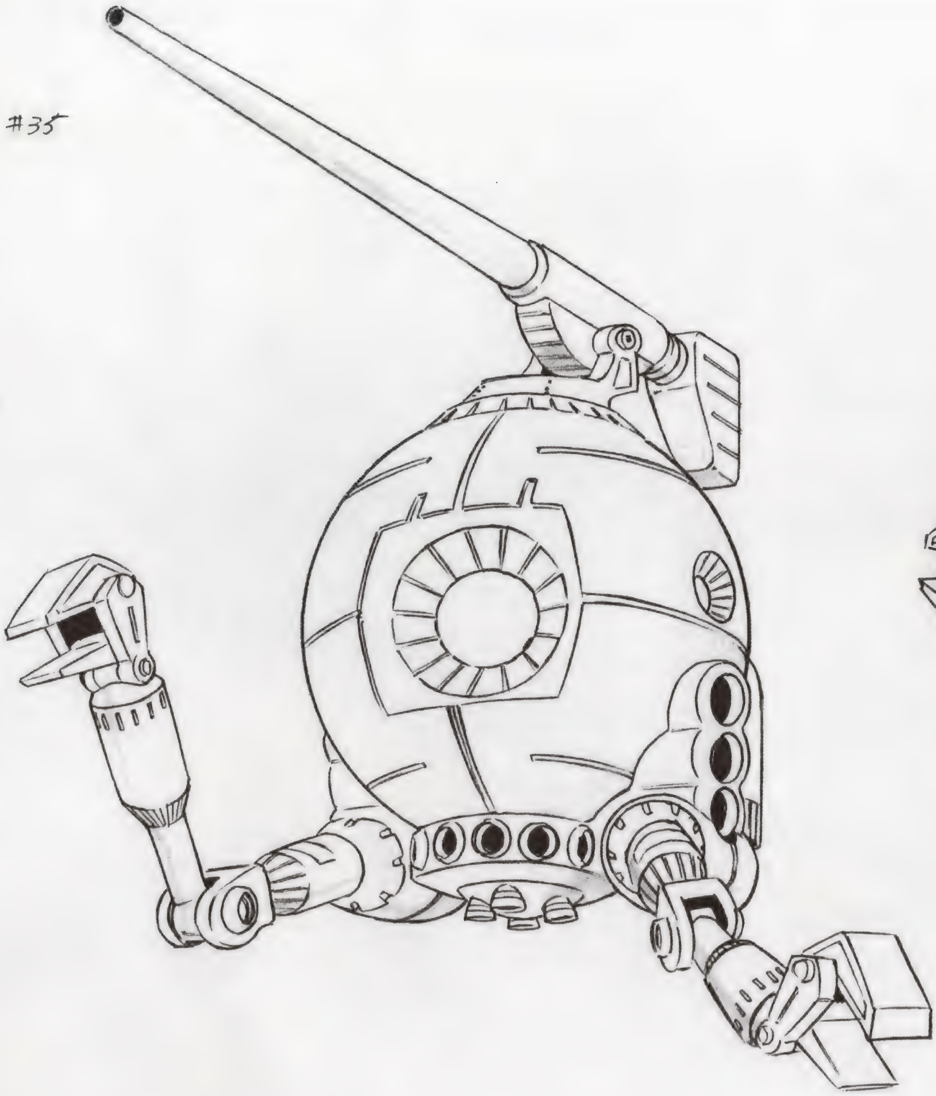



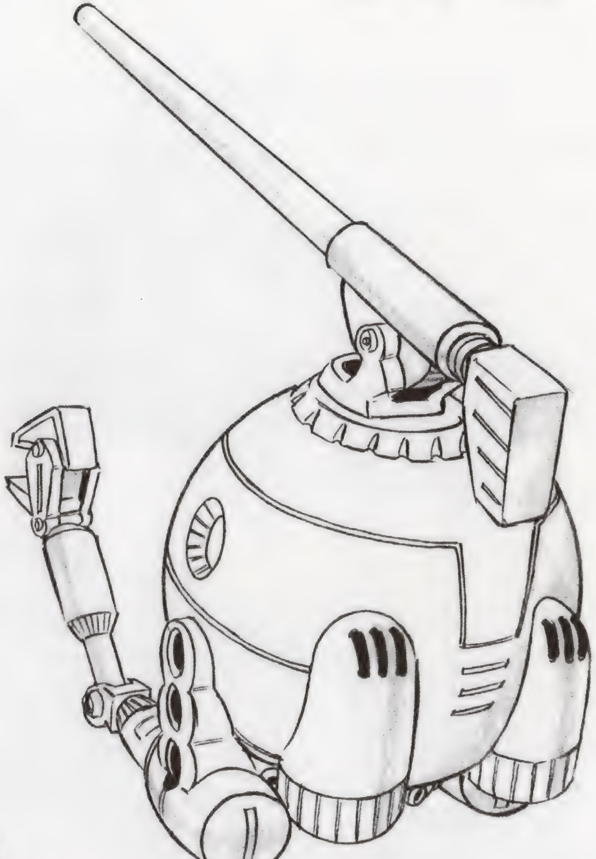
#29
地球連邦軍 量産タイプ モビル・スーツ ジム(GM)
後 (II)
#29

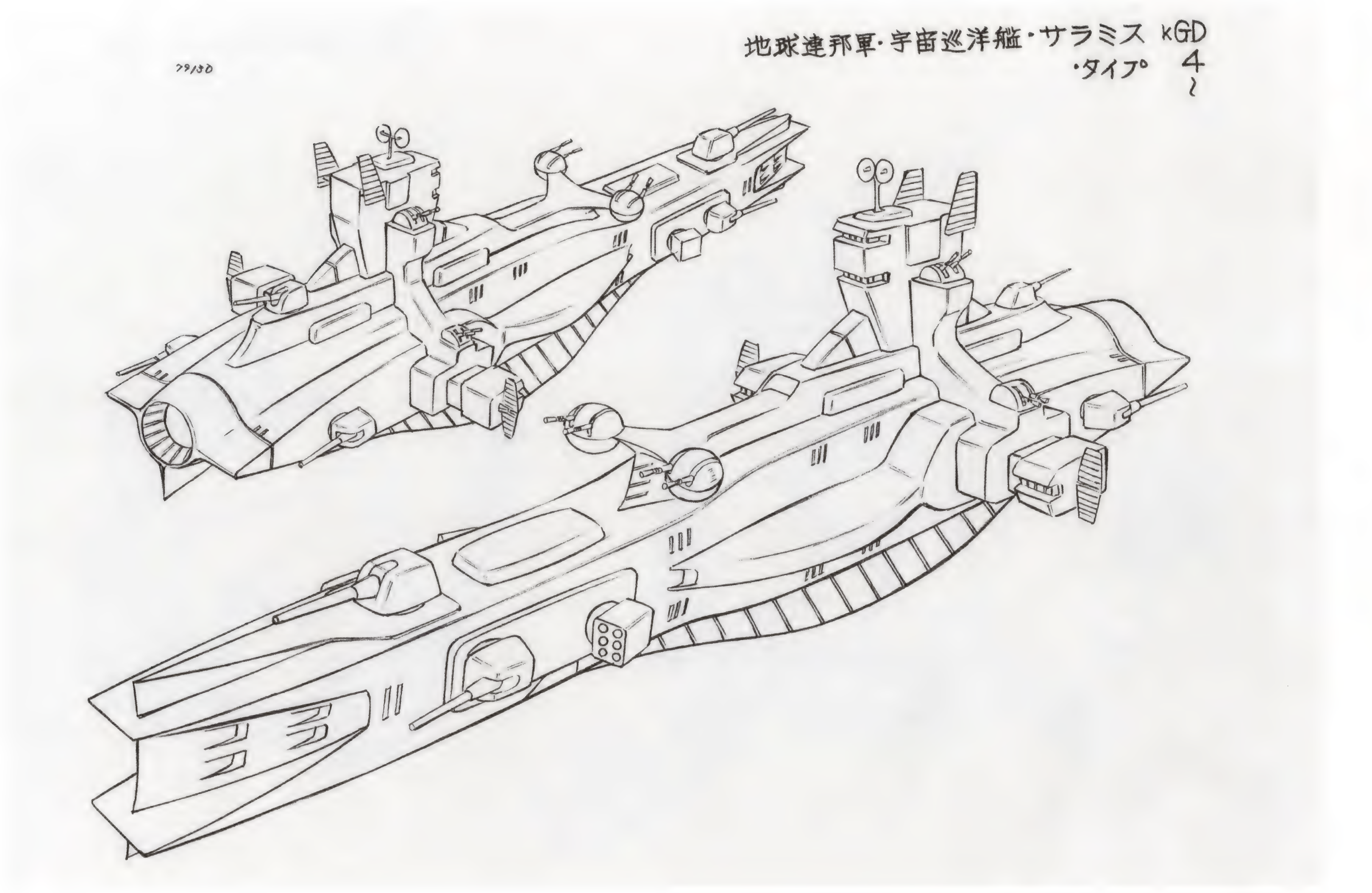
連邦軍 廉価版モビル・スーツ #35

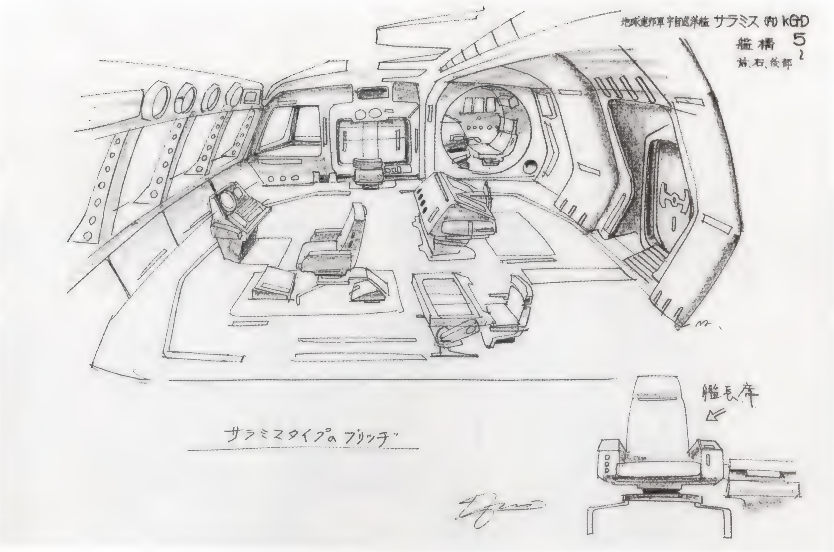
ボール 〈1〉

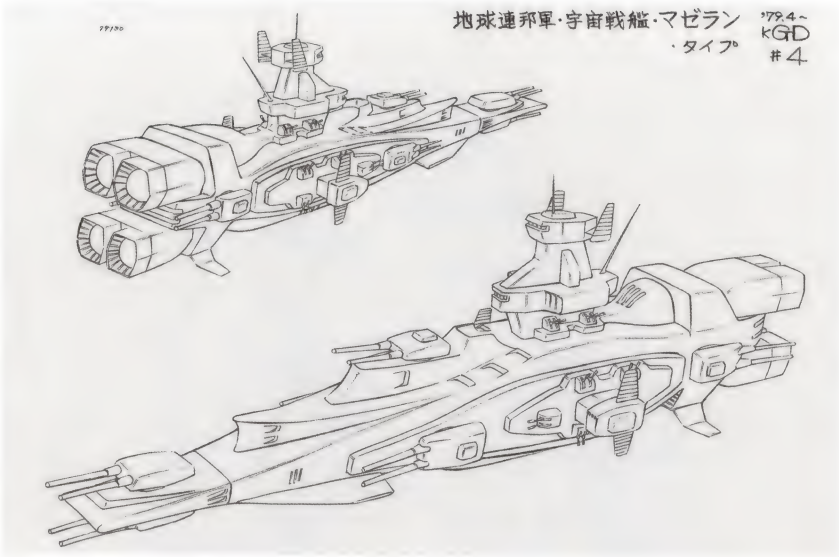
#35

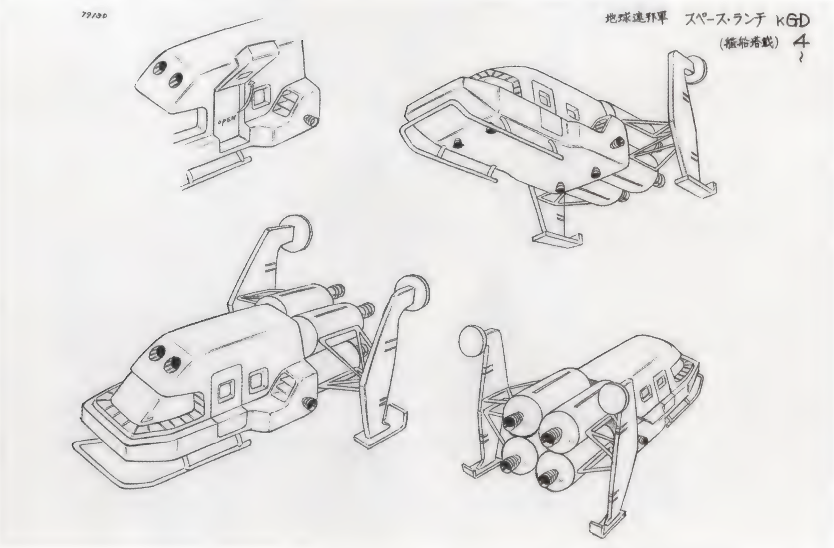


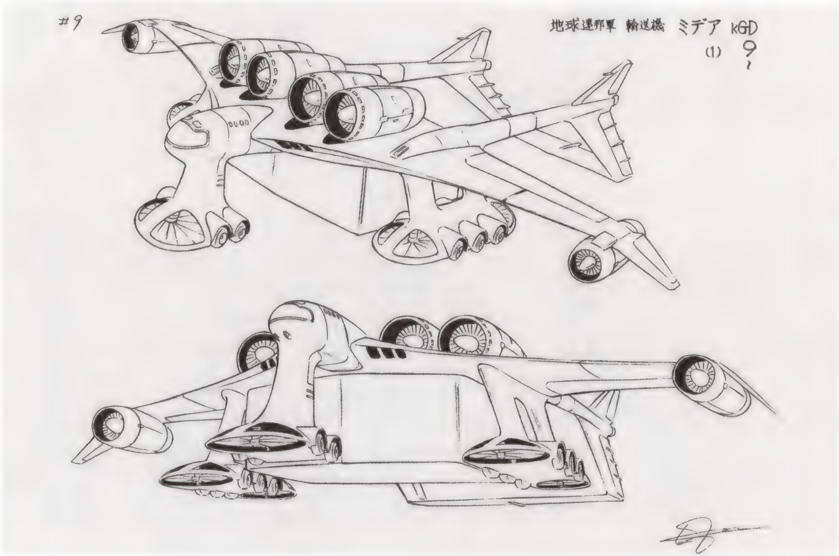


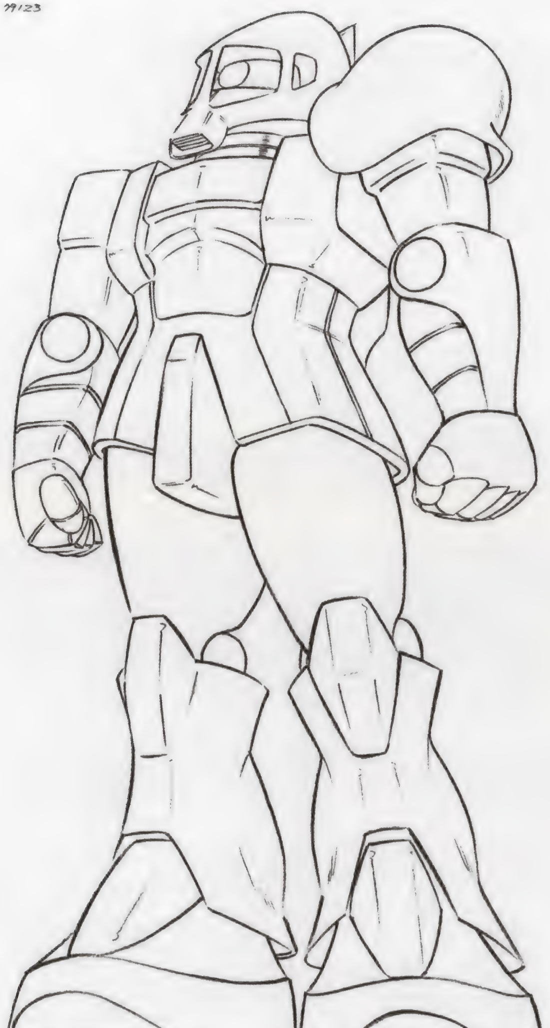

地球連邦軍・宇宙巡洋艦・サラミス
・タイプ
KGD
4

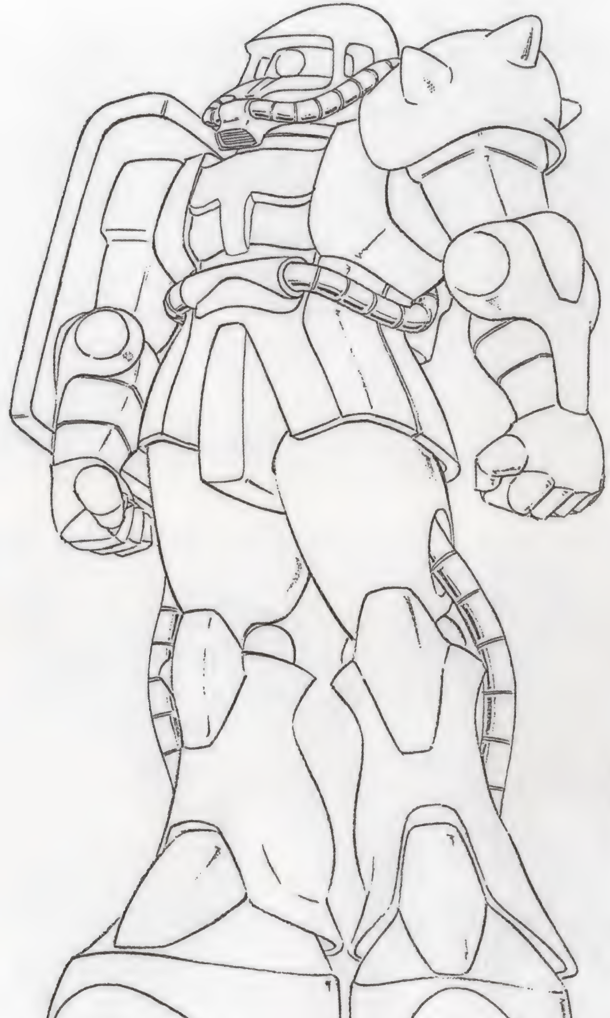

地球連邦軍 宇宙巡洋艦 サラミス (内) kGD
艦橋 5
前、右、後部
艦長席
サラミスタイプのブリッヂ

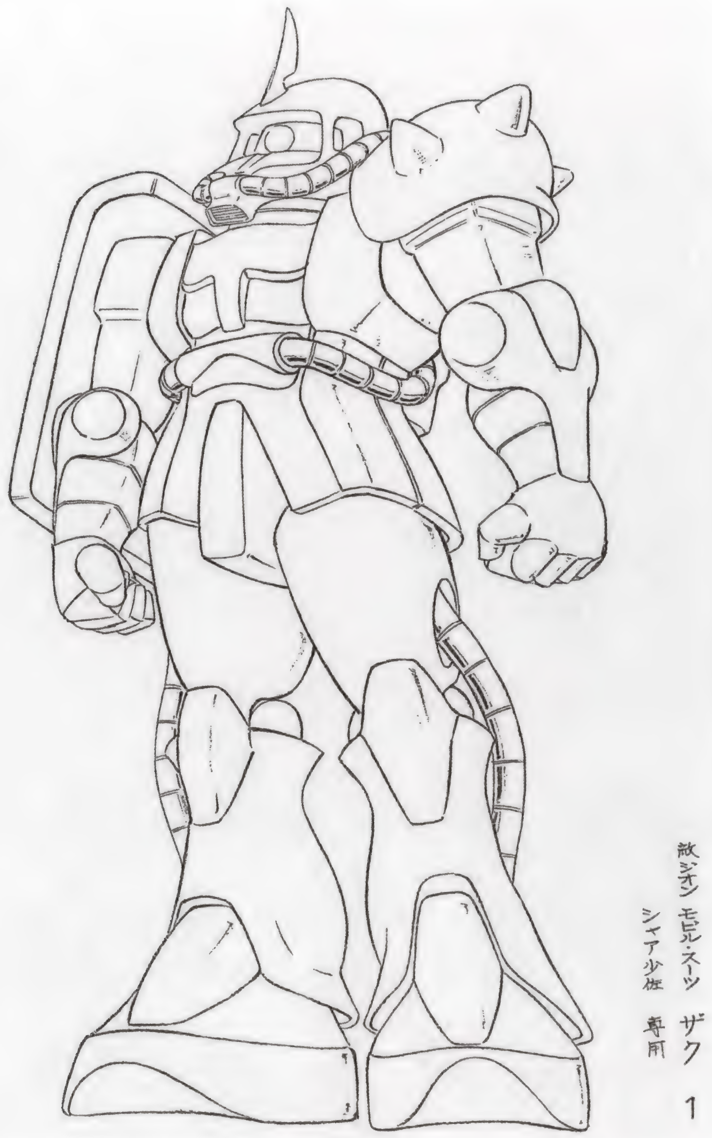

地球連邦軍・宇宙戦艦・マゼラン
・タイプ
'79.4〜
kGD
#4


地球連邦軍 スペース・ランチ kGD
(艦船搭載) 4


#9
地球連邦軍 輸送機 ミデア kGD
(1) 9

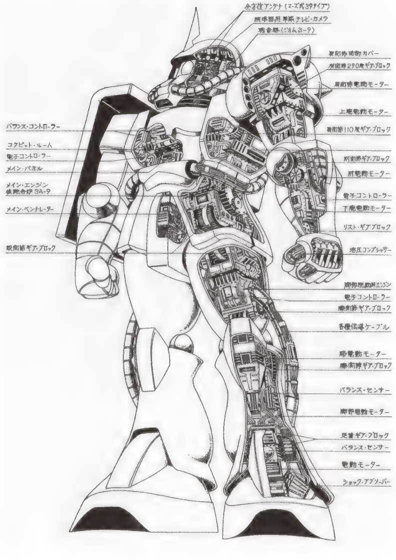

99123
敵ジオン軍 旧 ザク (前)
# 3
<6>

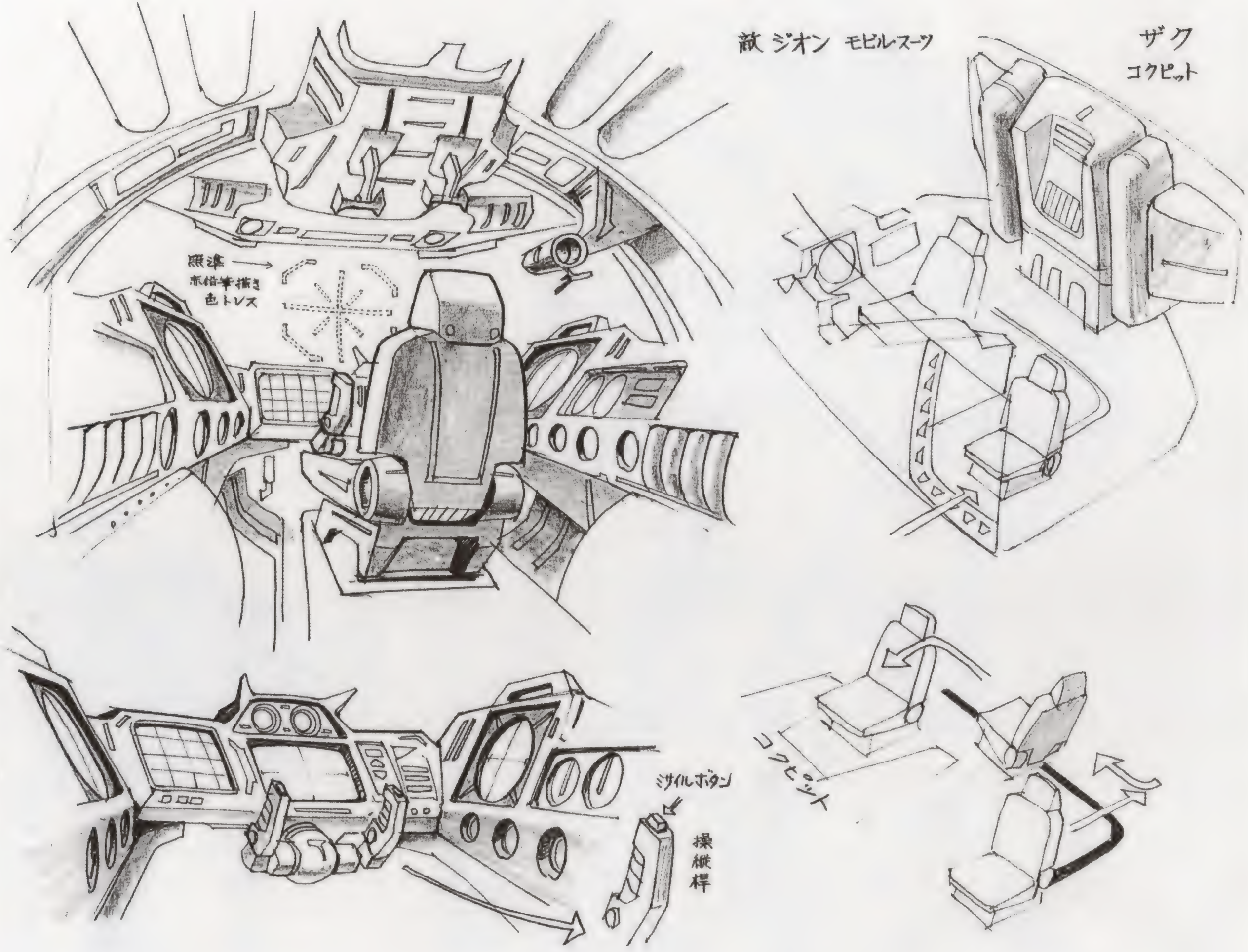

敵ジオン モビル・スーツ ザク 1

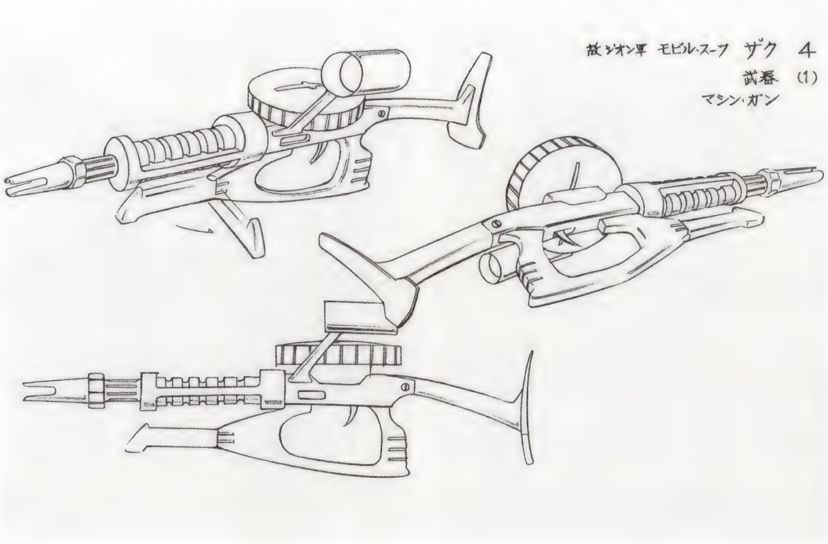


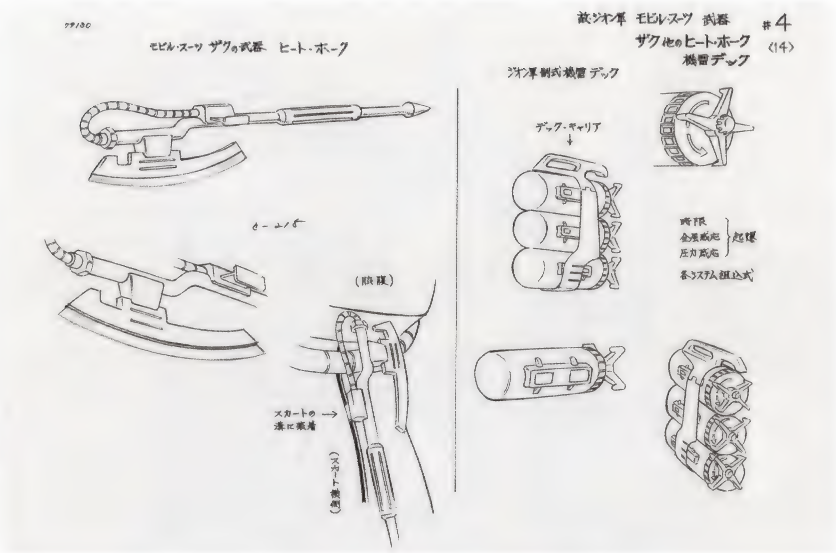

## ジオン軍のモビルスーツ、戦艦、陸戦艇

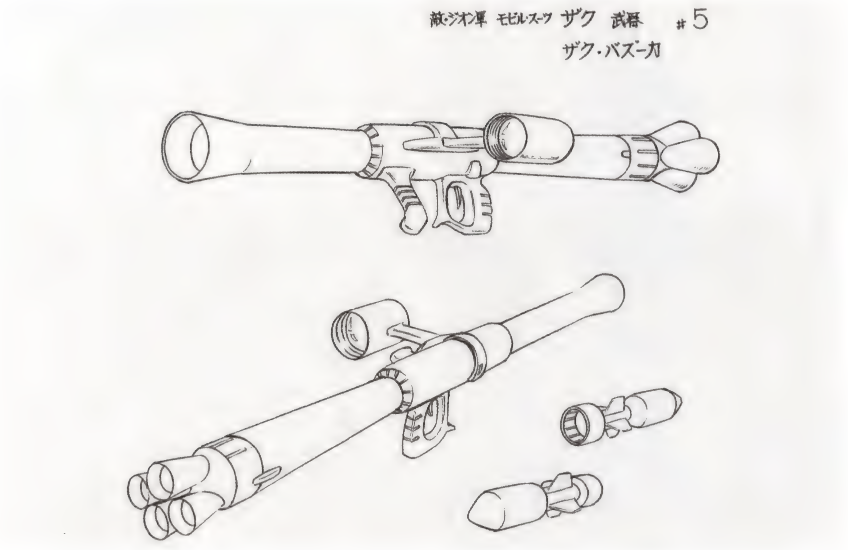
敵方のメカにはスポンサーからの要望が及ばなかったため、自由なデザインが可能となった。当初は1機だけの予定だったジオン軍のモビルスーツについて、富野総監督は大河原氏に「モノアイ」（一つ目）などのアイディアを授けた。仕上がったデザインはその後、ガンダムと人気を二分する傑作ザクとなった。ランバ・ラルの駆るグフや黒い三連星のドムをはじめ、視聴率アップの苦肉策として登場した「やられメカ」たちは、個性的で多彩なデザインが人気を集めた。

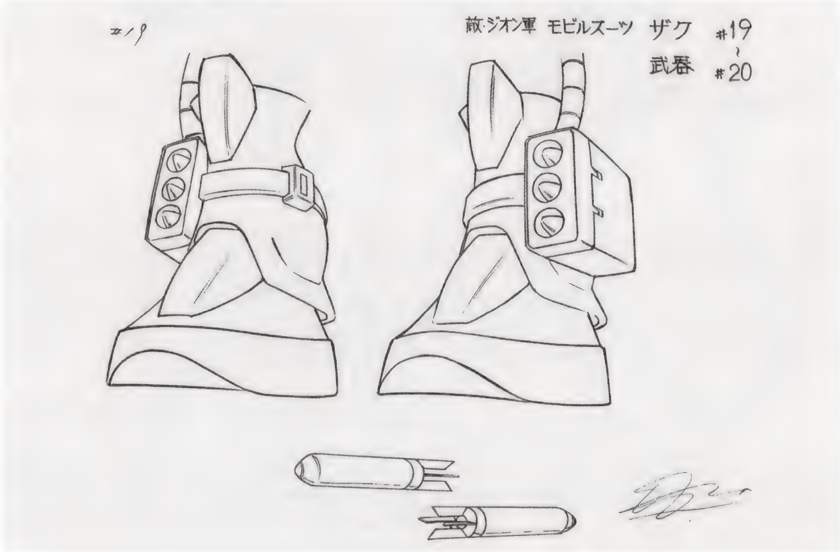


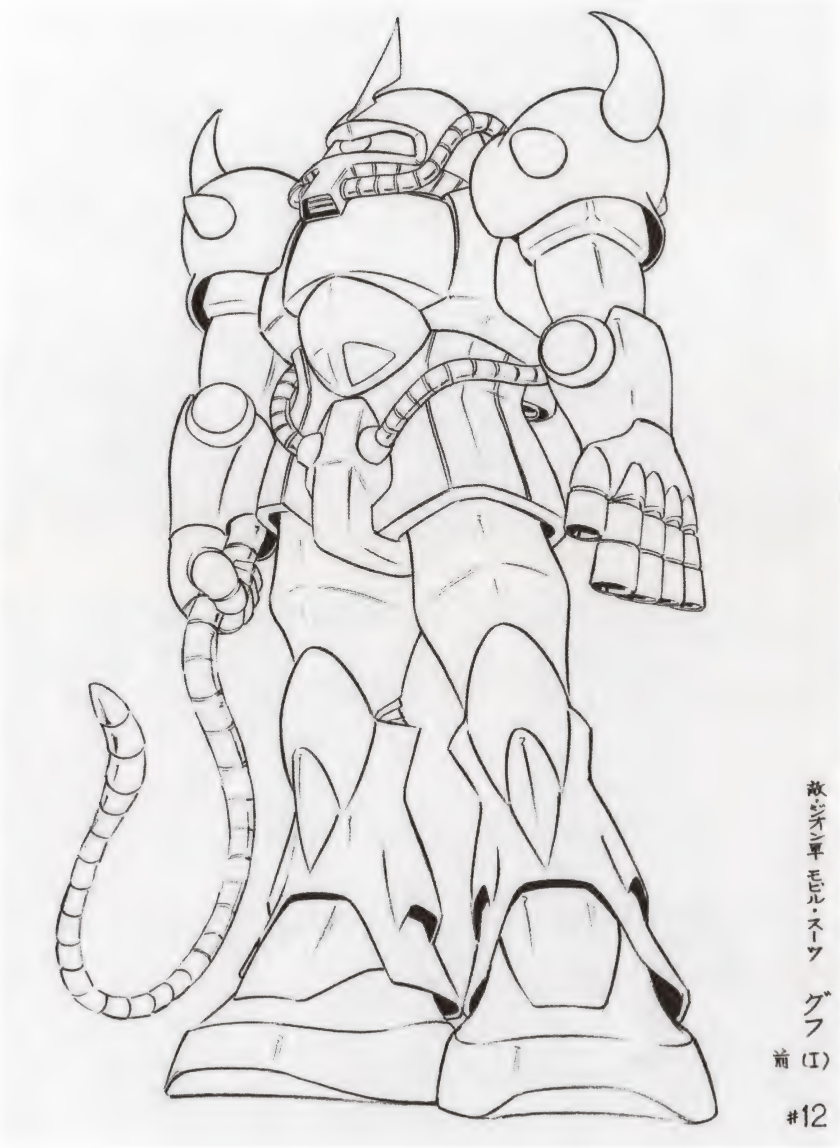

敵 ジオン モビルスーツ
ザク
コクピット
照準
赤鉛筆描き
色トレス
ミサイルボタン
操縦桿
コクピット

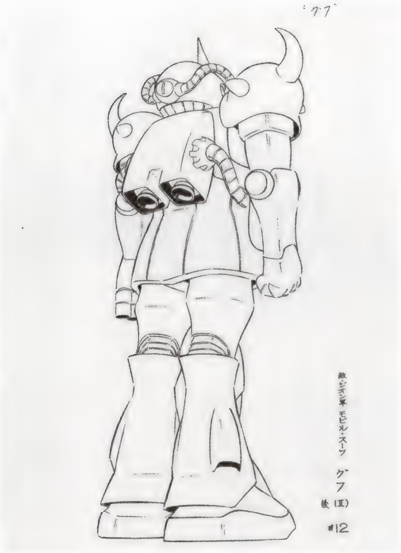

敵ジオン軍 モビル・スーツ ザク 4
武器 (1)
マシン・ガン

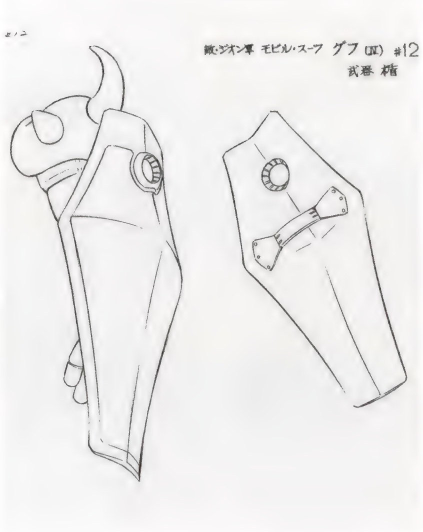

モビル・スーツ ザクの武器 ヒート・ホーク
敵ジオン軍 モビル・スーツ 武器 #4
ザク他のヒート・ホーク (14)
機雷デック
ジオン軍制式機雷デック
デック・キャリア
(腕部)
時限
金属感応
圧力感応
起爆
各システム組込式
スカートの裏に装着
(スカート裏側)

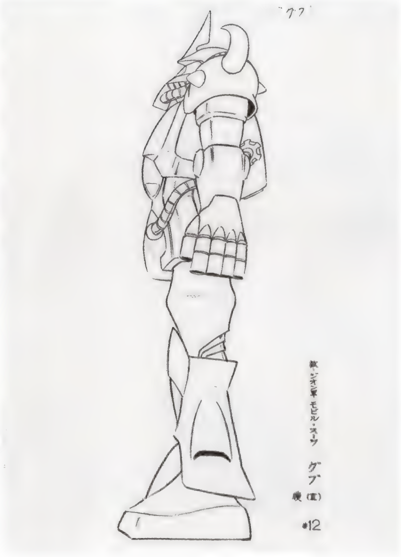

敵ジオン軍 モビルスーツ ザク 武器 #5
ザク・バズーカ

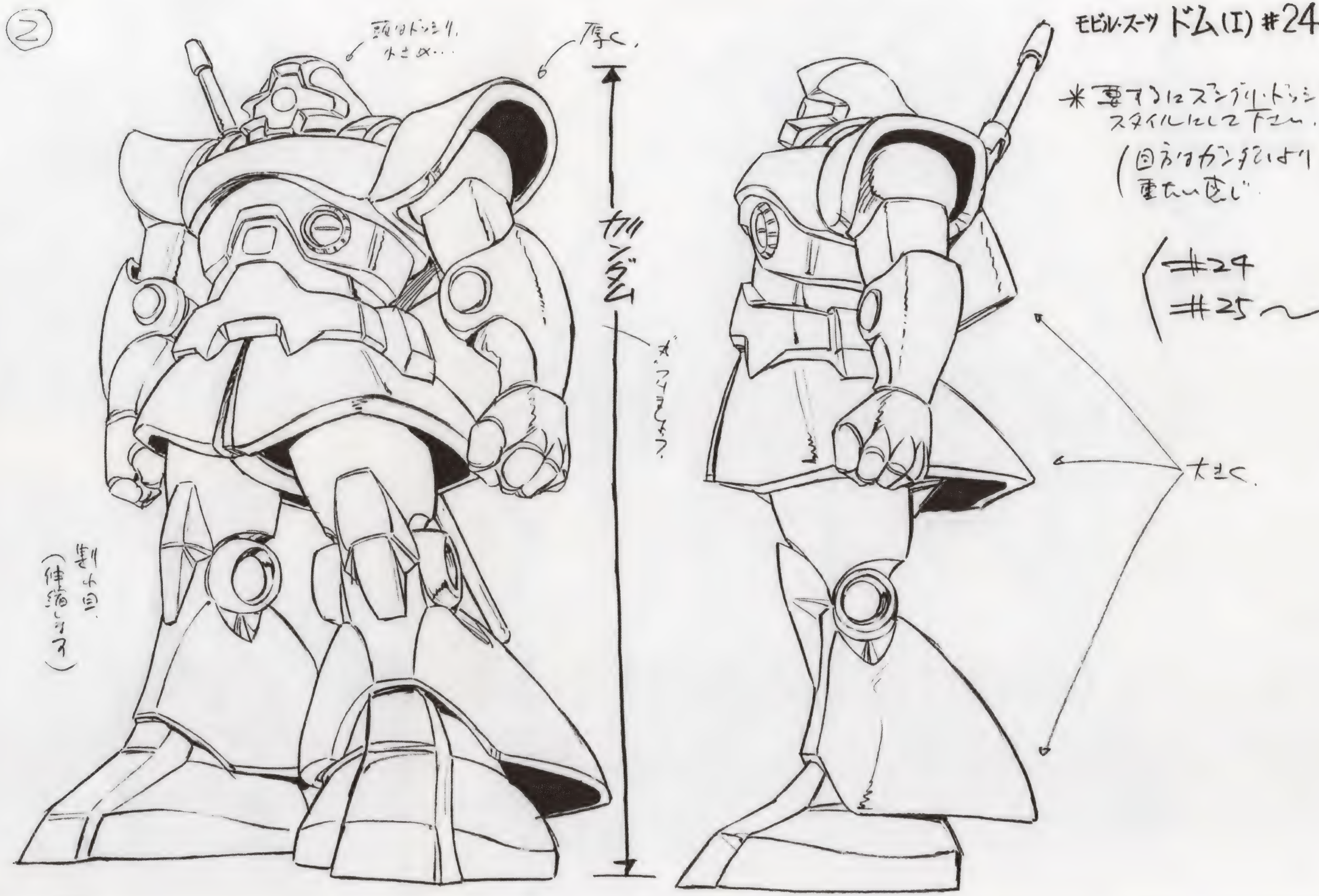

敵ジオン軍 モビルスーツ ザク #19
〜
武器 #20


敵・ジオン軍 モビル・スーツ
グフ
前 (I)
#12

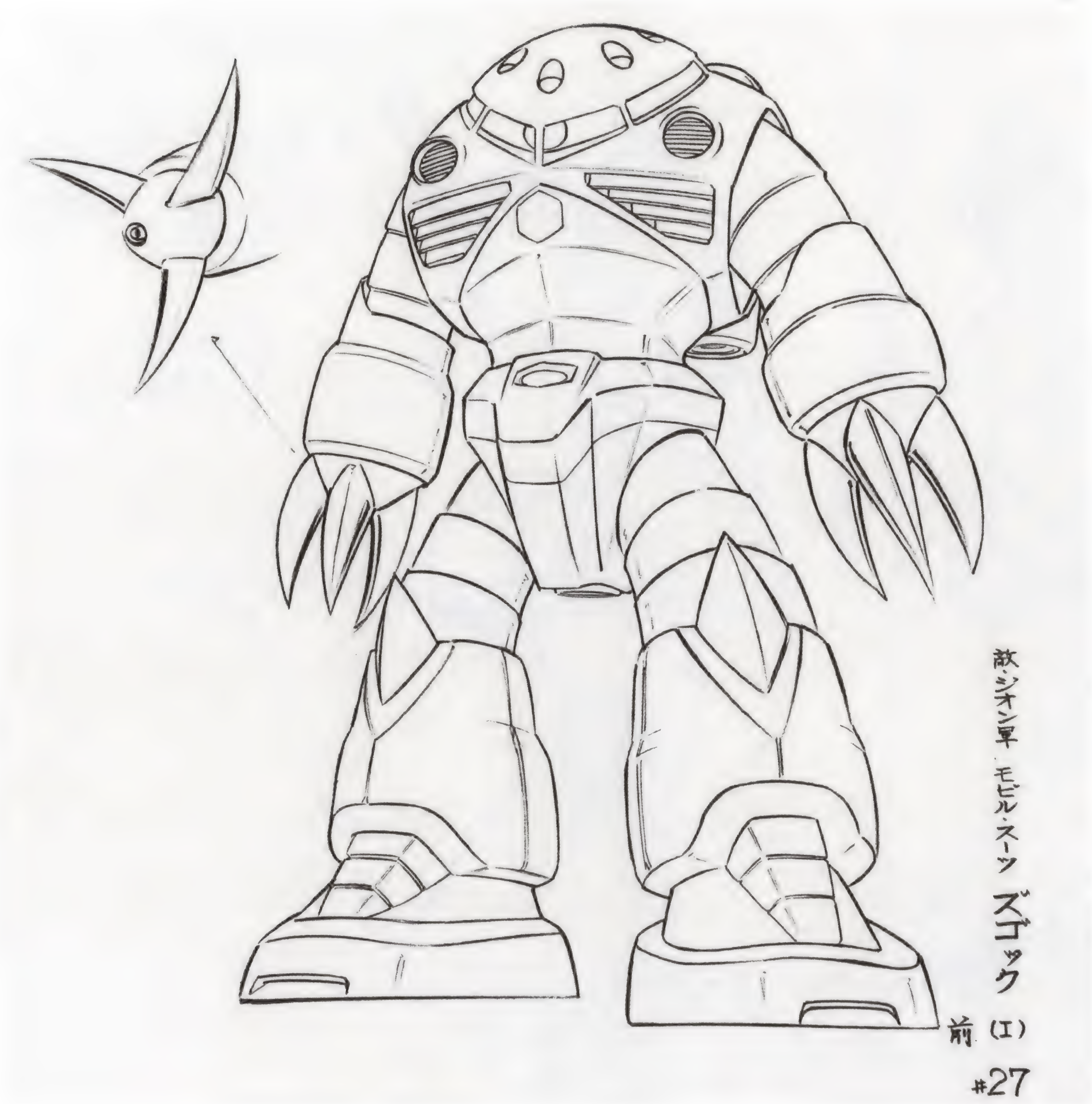

グフ
#12

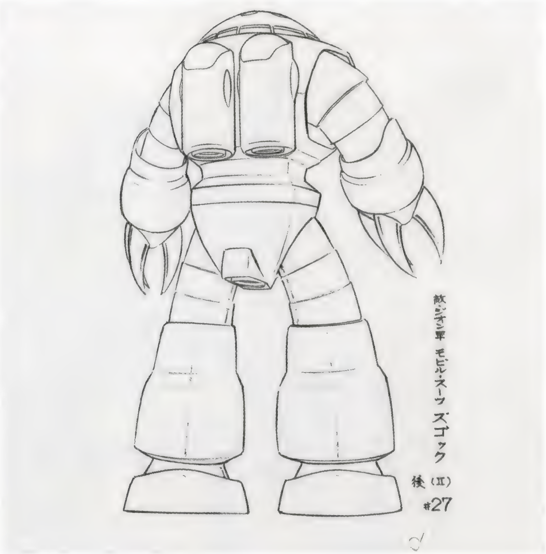

敵・ジオン軍 モビル・スーツ グフ
武器 楯

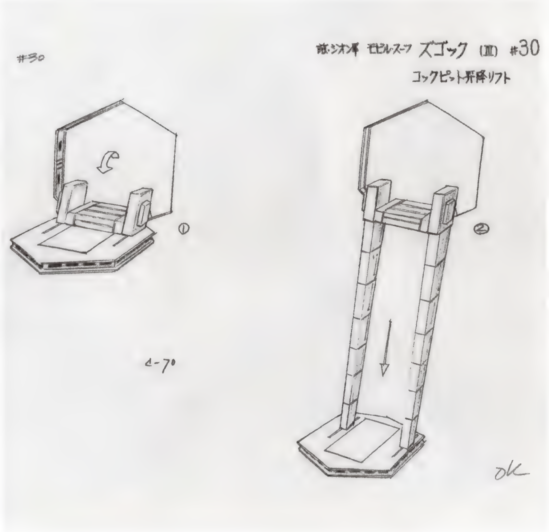

グフ
#12



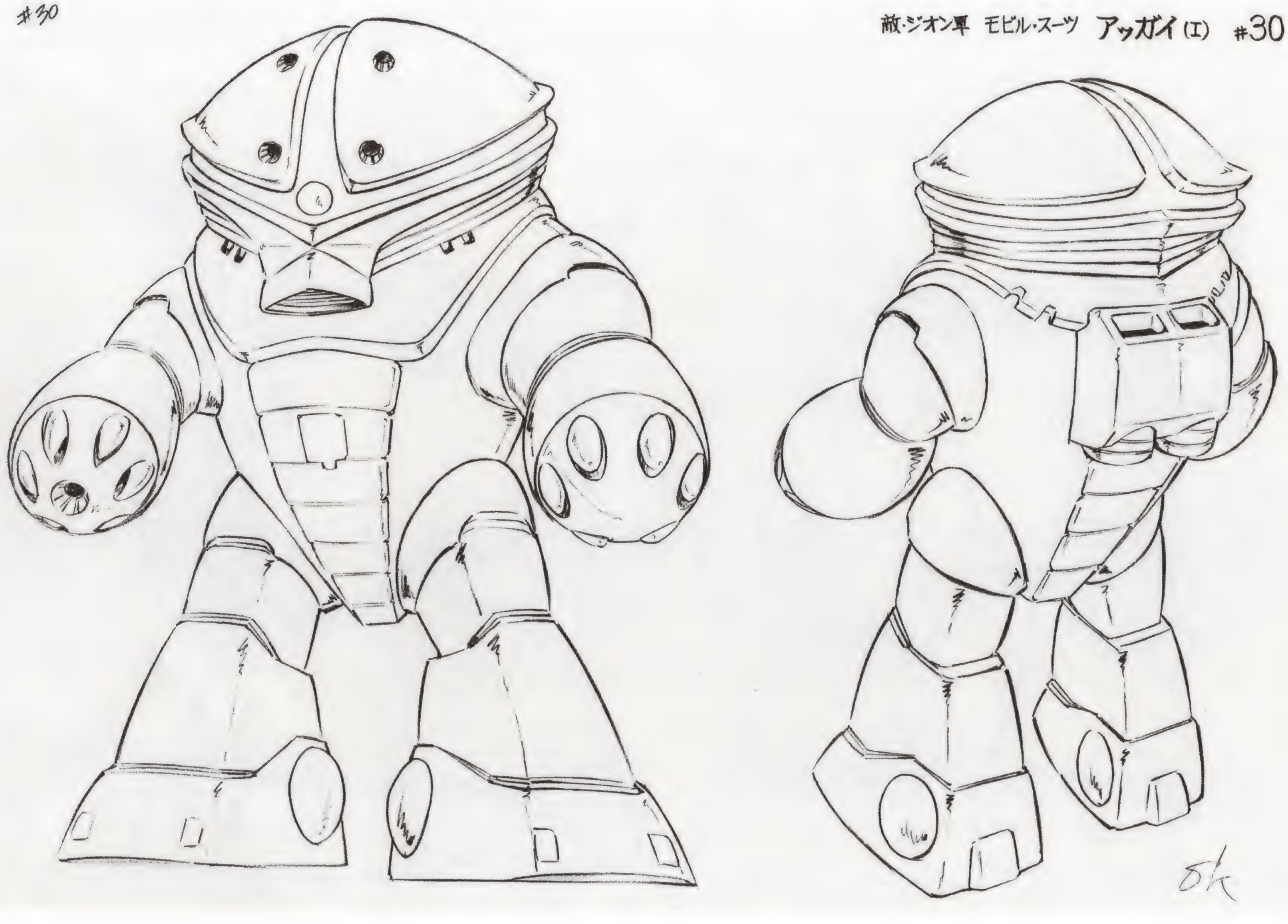
モビルスーツ ドム(I) #24
※要するにズングリ・ドッシリスタイルにして下さい。
(回方はガンダムより重たい感じ)
#24
#25〜
大きく。
厚く。
ガンダム

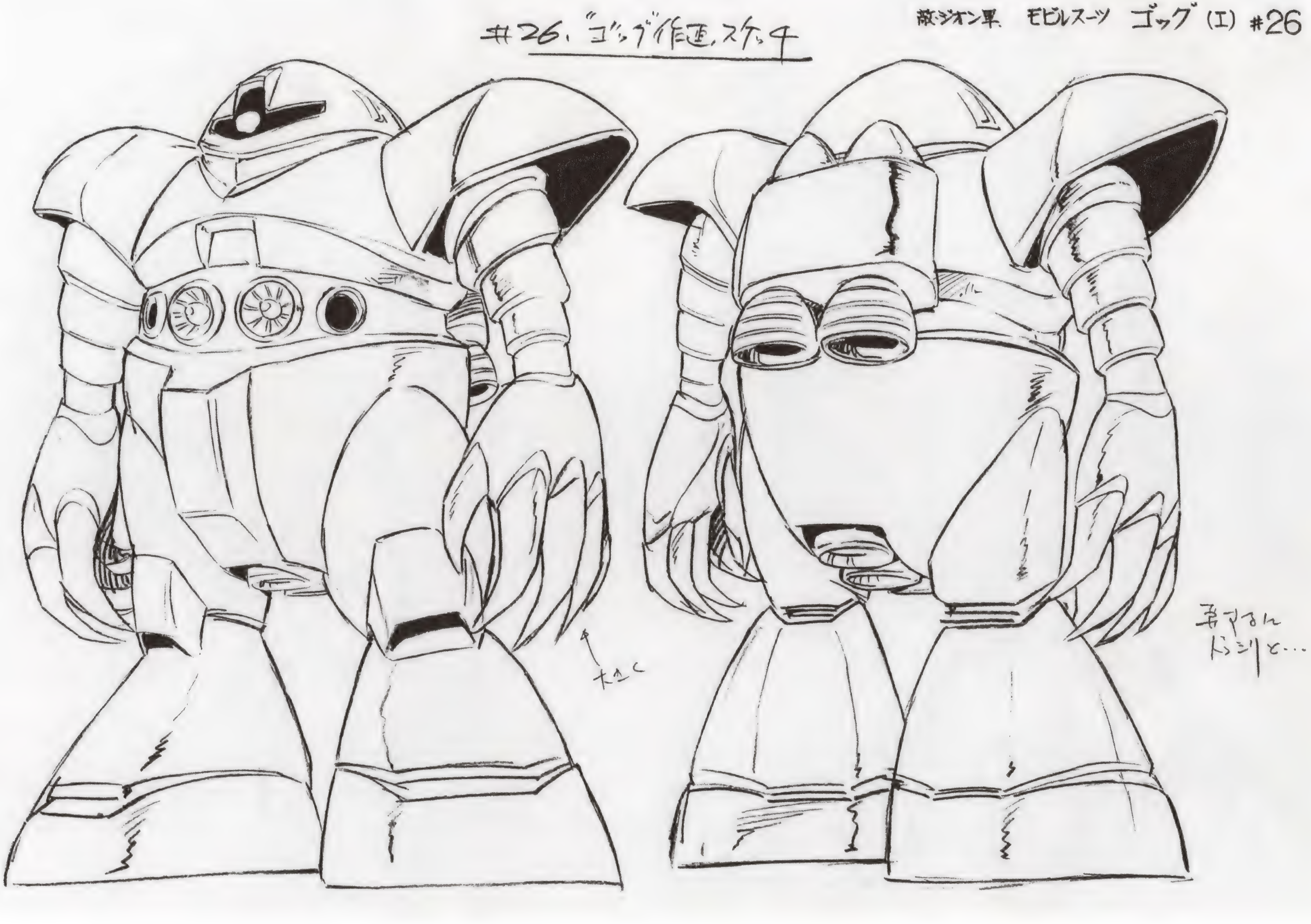

敵・ジオン軍 モビル・スーツ ズゴック
前（Ⅰ）
#27

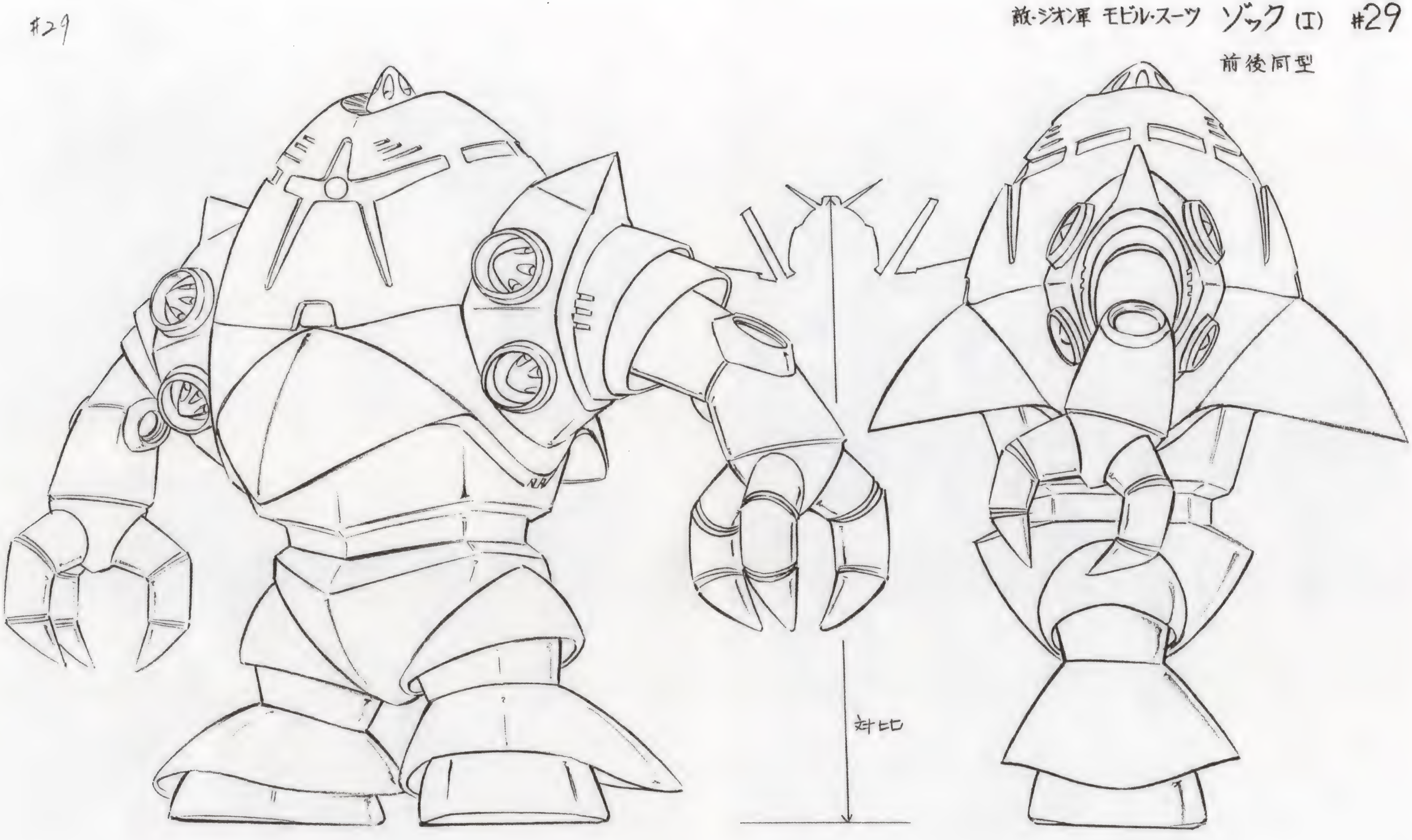

敵・ジオン軍 モビル・スーツ ズゴック
後（Ⅱ）
#27

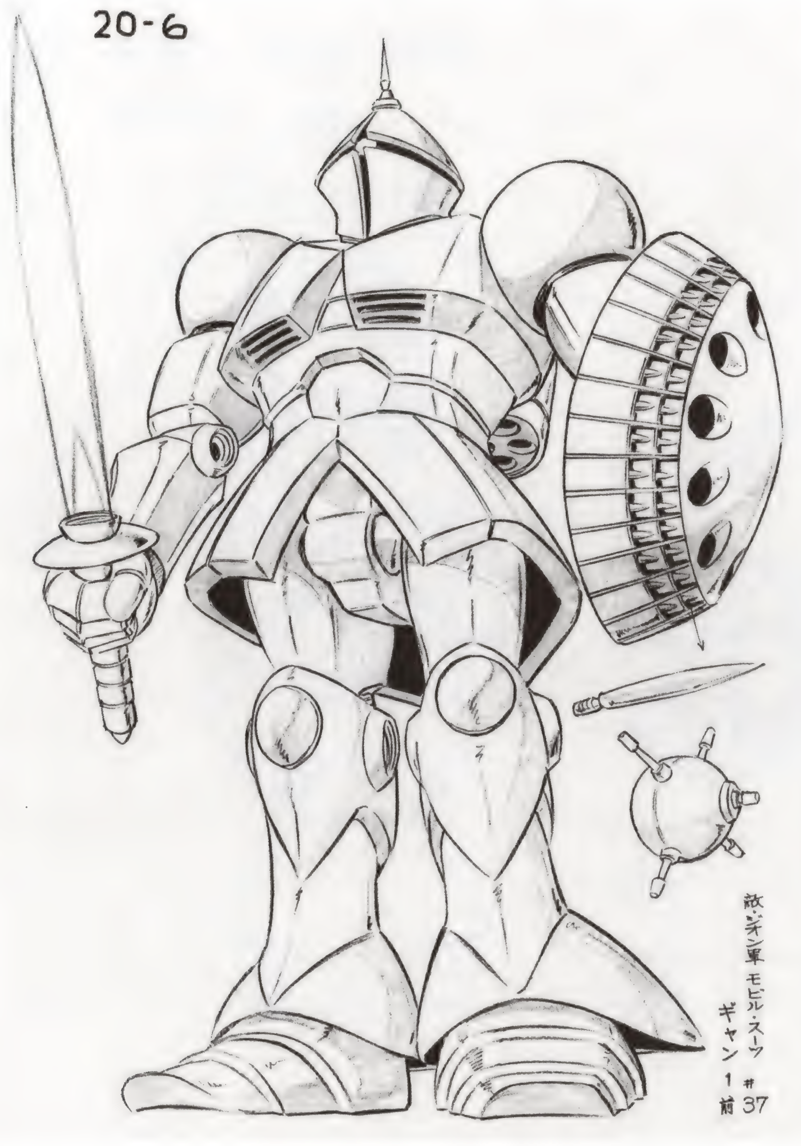

敵・ジオン軍 モビル・スーツ ズゴック（Ⅲ） #30
コックピット昇降リフト
①
②
OK

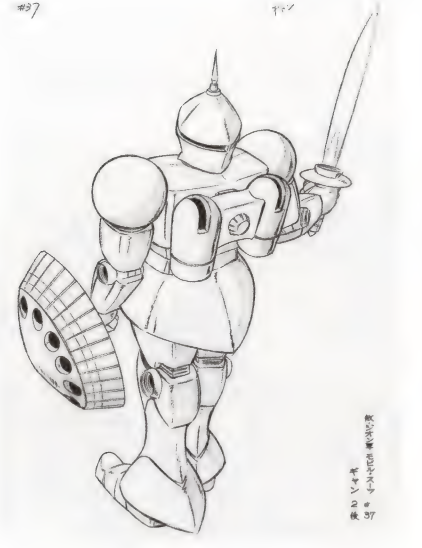
敵・ジオン軍　モビル・スーツ　アッガイ（エ）　#30

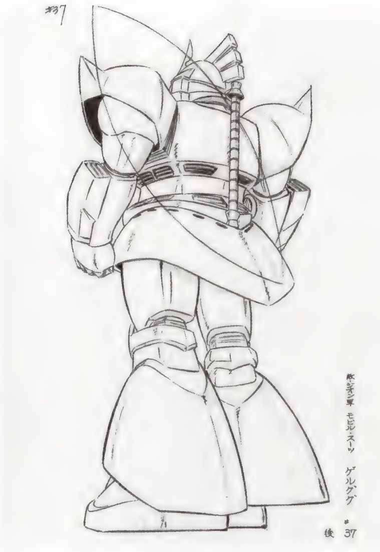


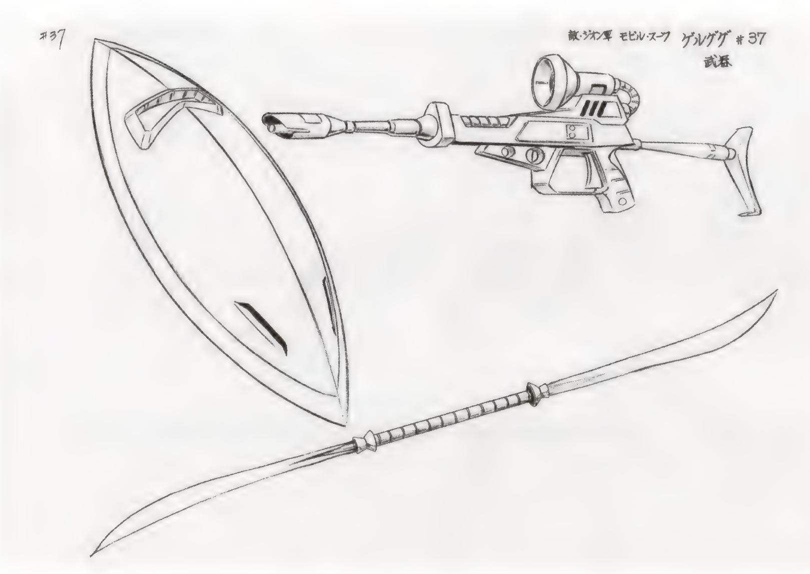

敵ジオン軍 モビルスーツ ゴッグ (エ) #26
大きく

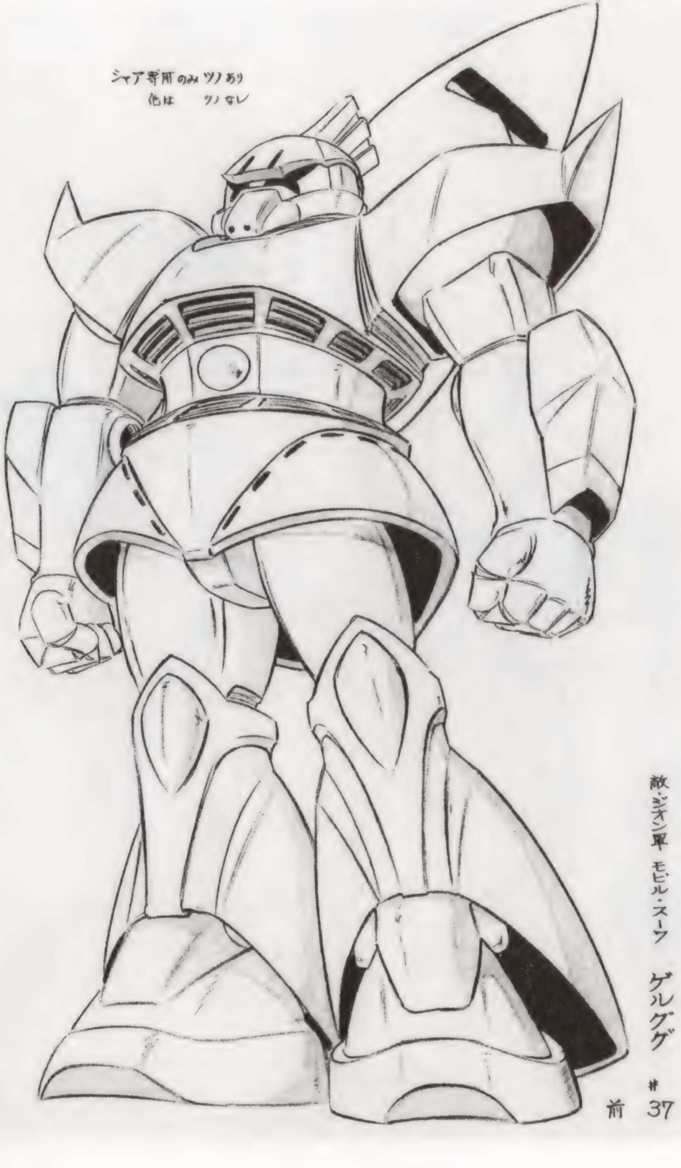

#29
敵・ジオン軍 モビル・スーツ ゾック(I) #29
前後同型
対ヒロ

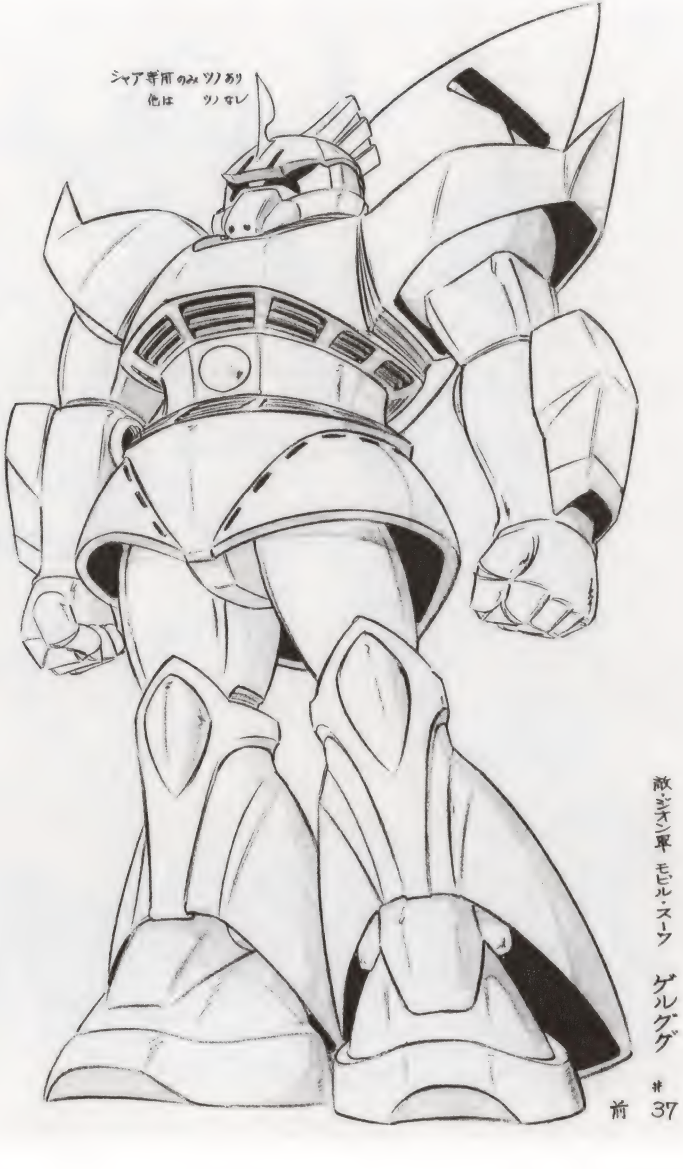

20-6
敵・ジオン軍 モビル・スーツ
ギャン 1 #37
前

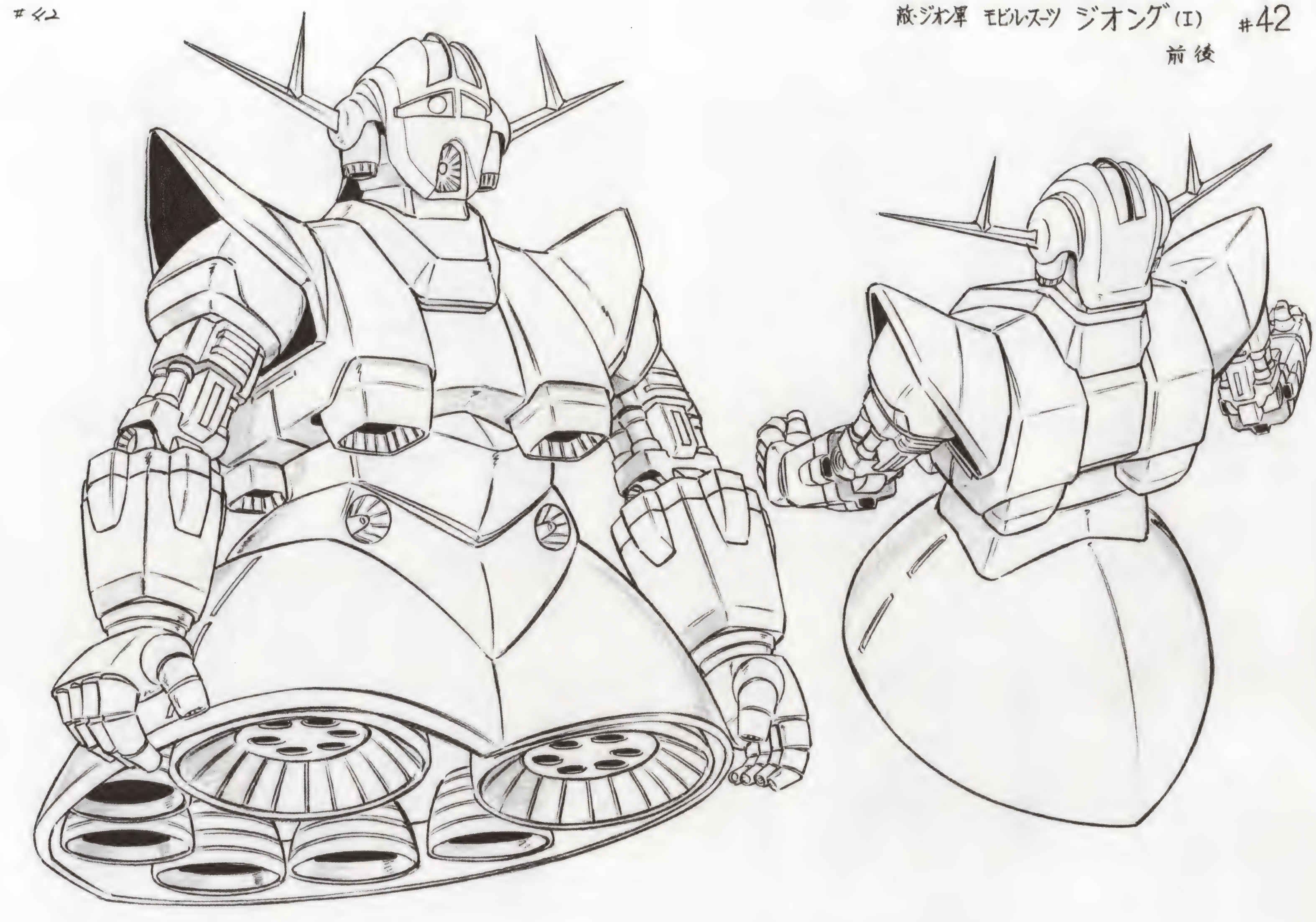

#37
敵・ジオン軍 モビル・スーツ
ギャン 2 #37
後

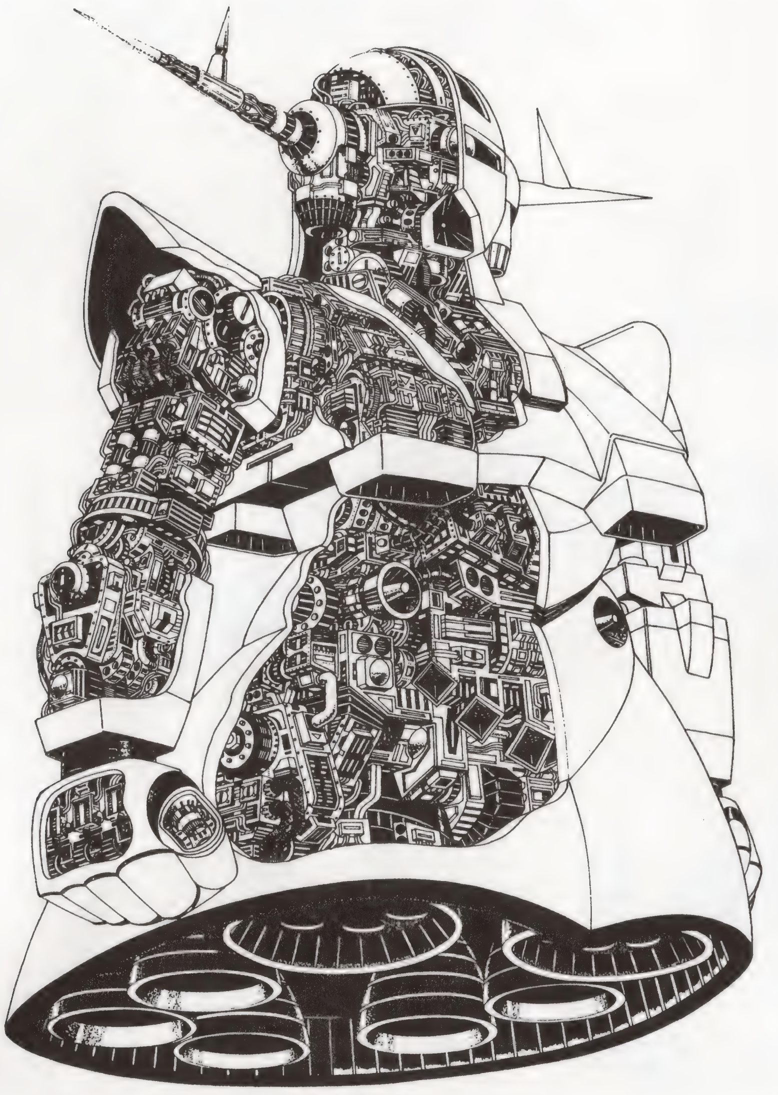

#37
敵・ジオン軍 モビル・スーツ
ゲルググ #37
後

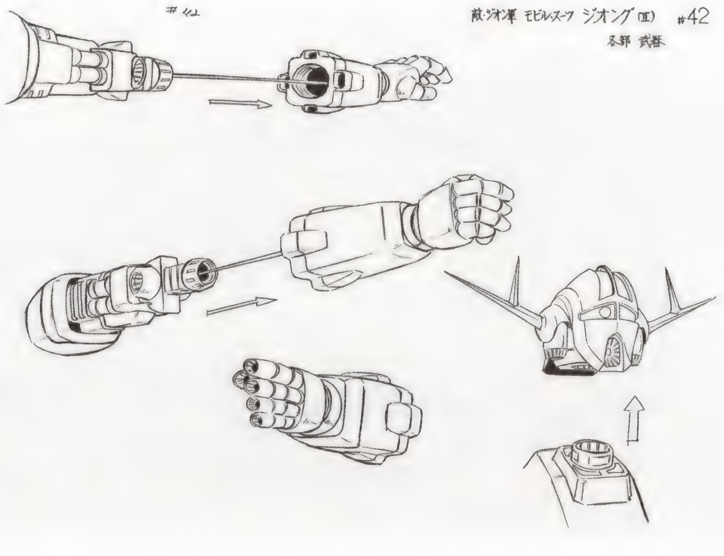

#37
敵・ジオン軍 モビル・スーツ ゲルググ #37
武器


シャア専用のみ ツノあり
他は ツノなし
敵・ジオン軍 モビル・スーツ
ゲルググ
# 37
前

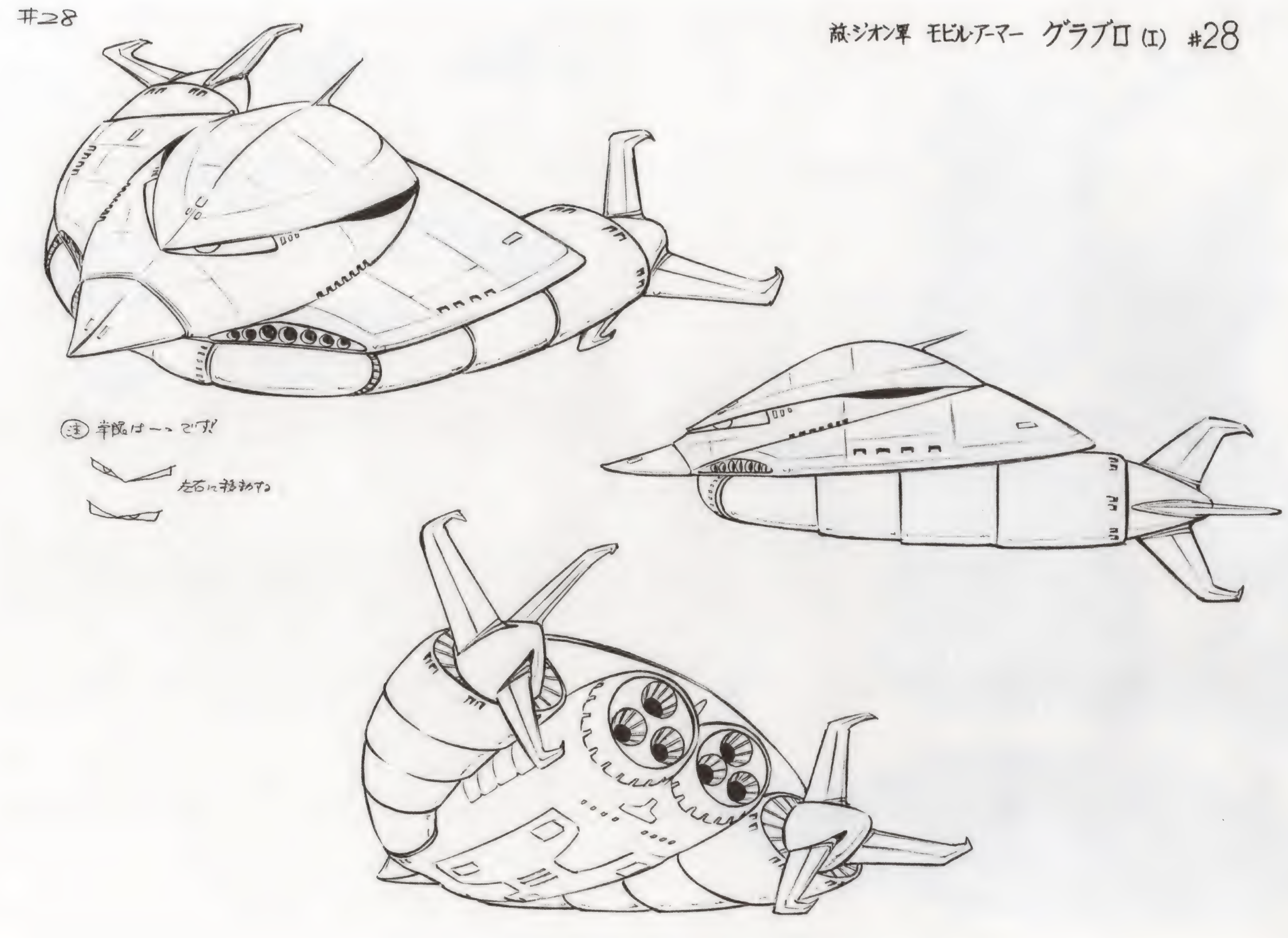

シャア専用のみ ツノあり
他は ツノなし
敵・ジオン軍 モビル・スーツ
ゲルググ
# 37
前


#42
敵・ジオン軍 モビル・スーツ ジオング(エ) #42
前後

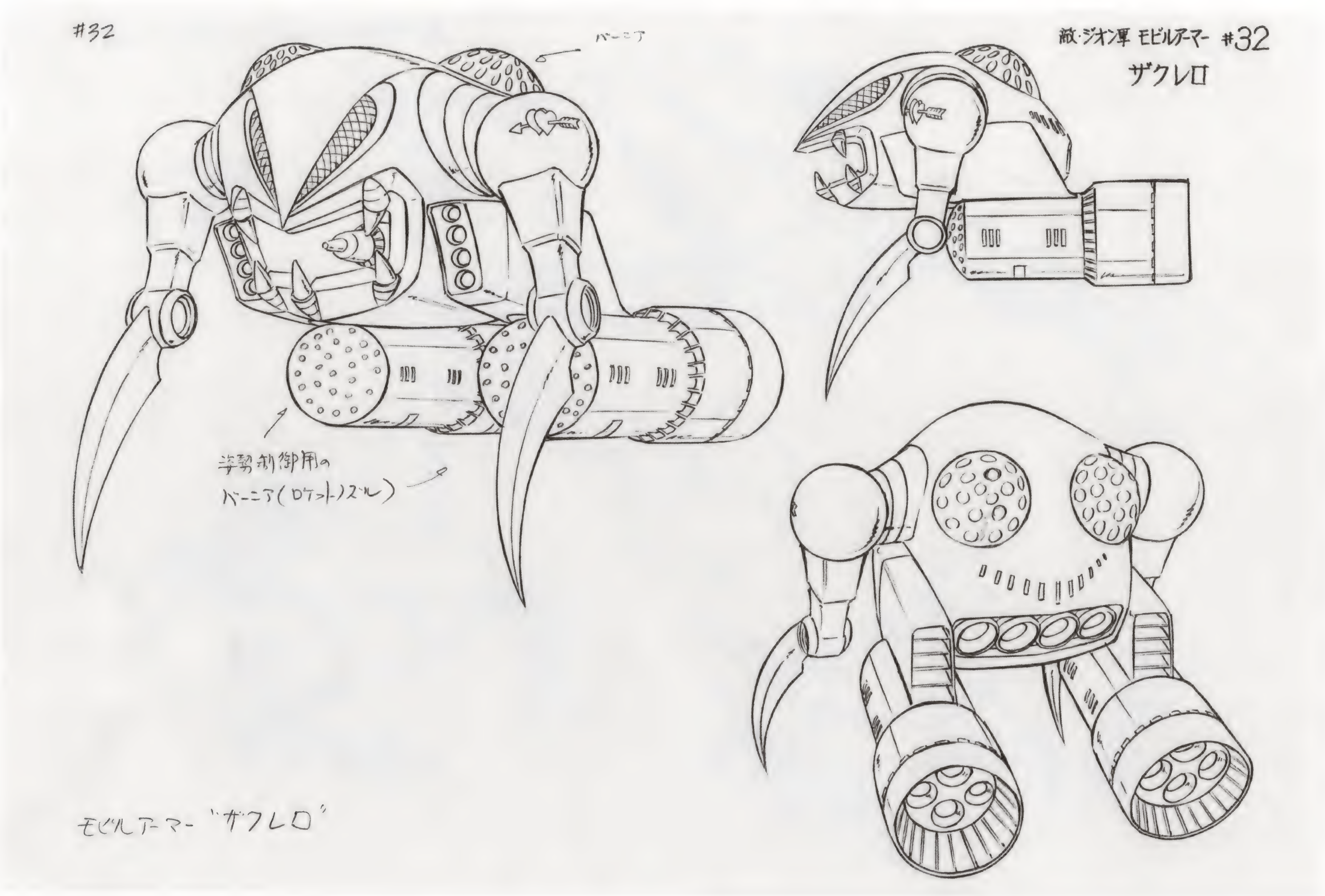


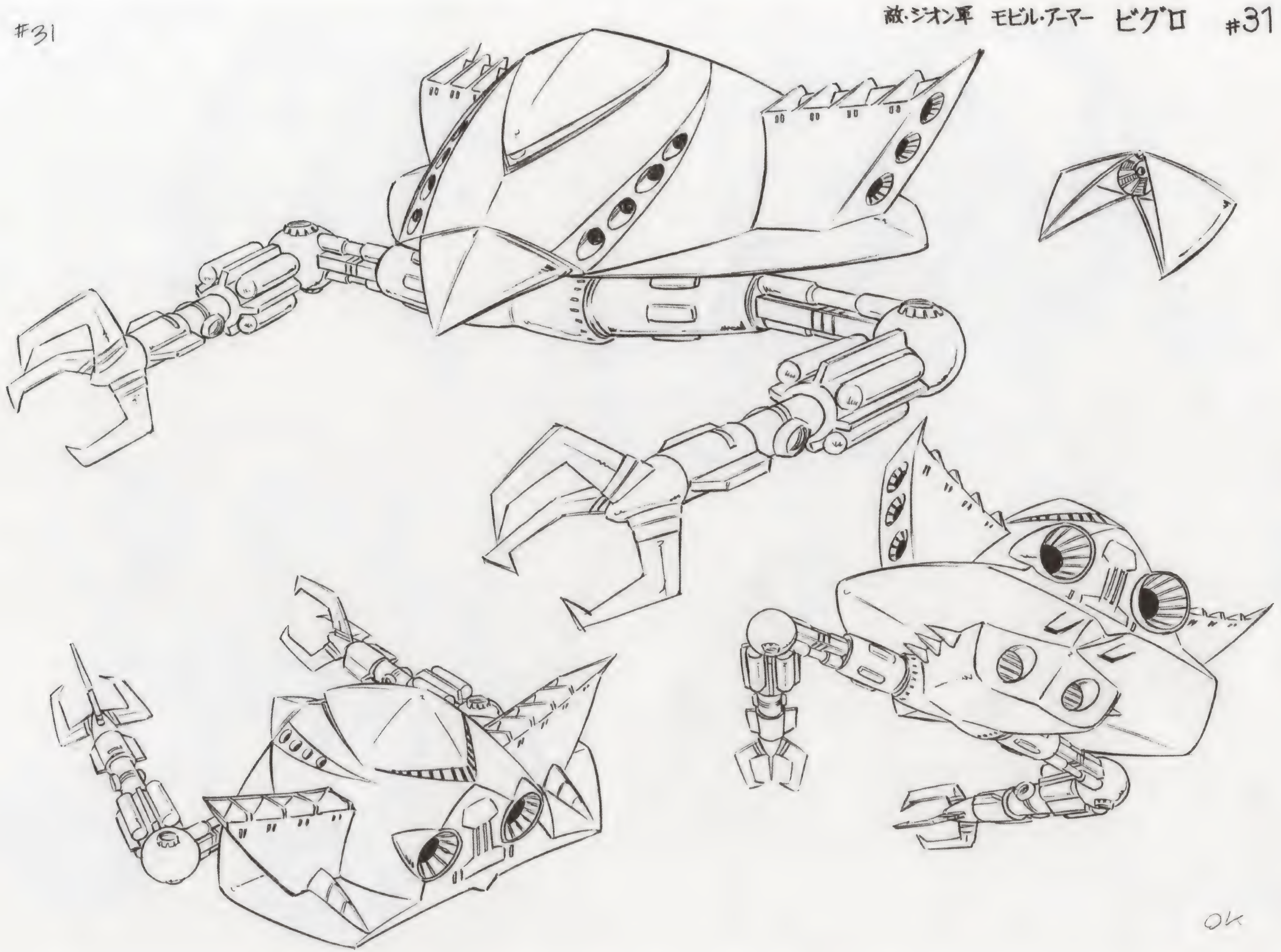


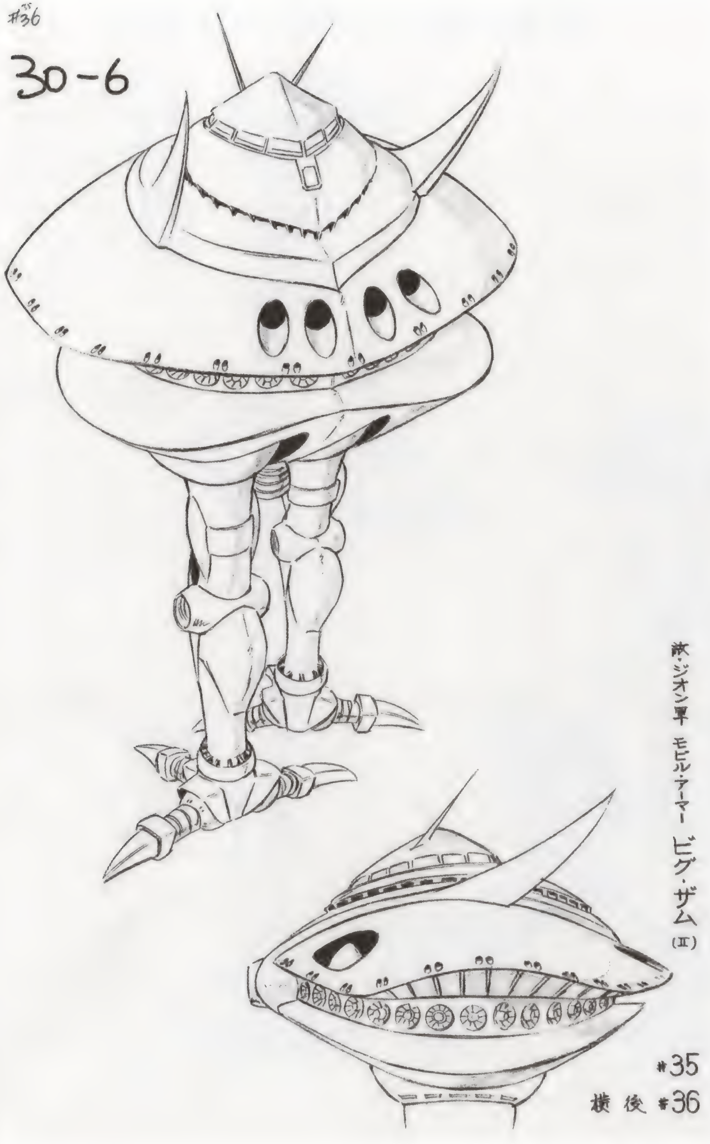
#42
敵・ジオン軍 モビルスーツ ジオング(Ⅱ) #42
各部 武器

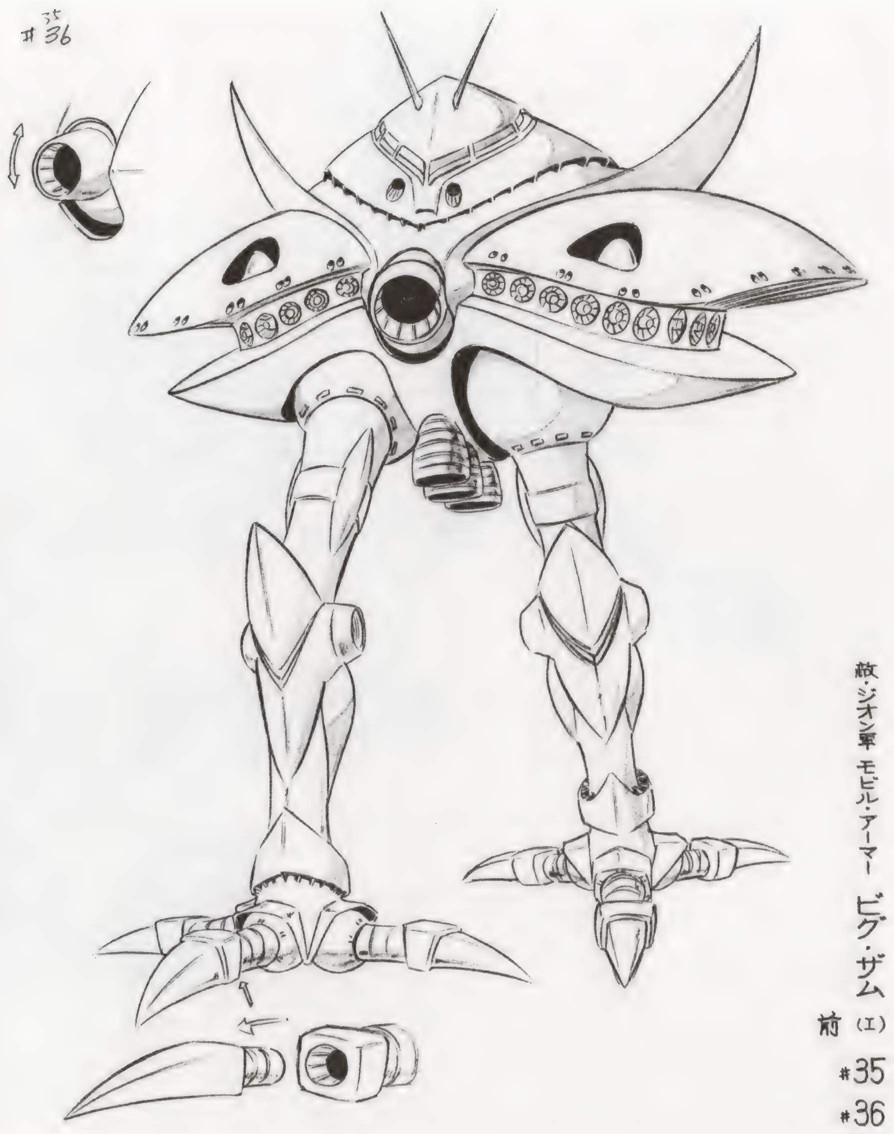


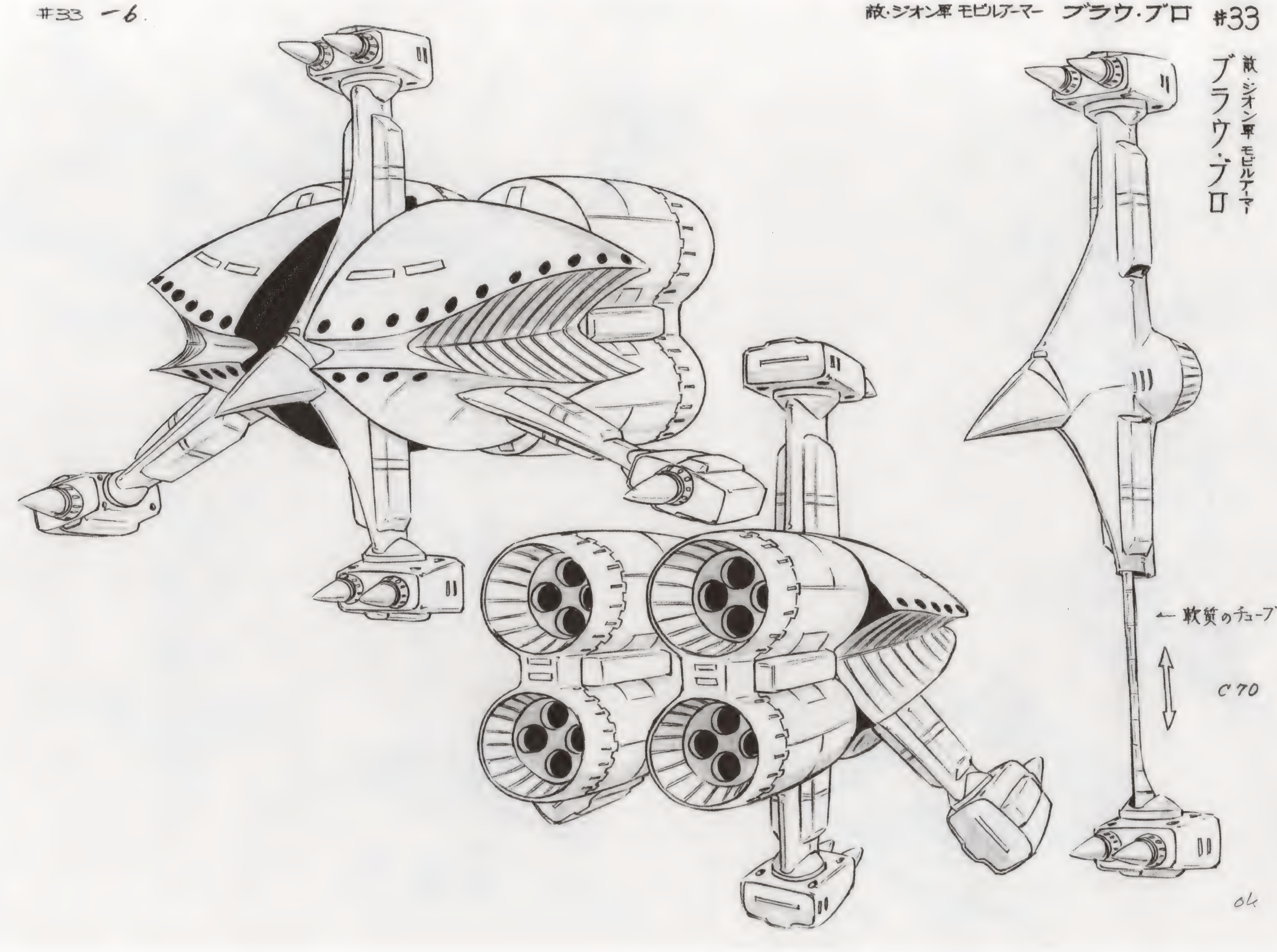
#28
敵・ジオン軍 モビルアーマー グラブロ (I) #28
注 半腕は一つです!
左右に移動する


#32
バーニア
敵・ジオン軍 モビルアーマー #32
ザクレロ
姿勢制御用の
バーニア(ロケットノズル)
モビルアーマー"ザクレロ"

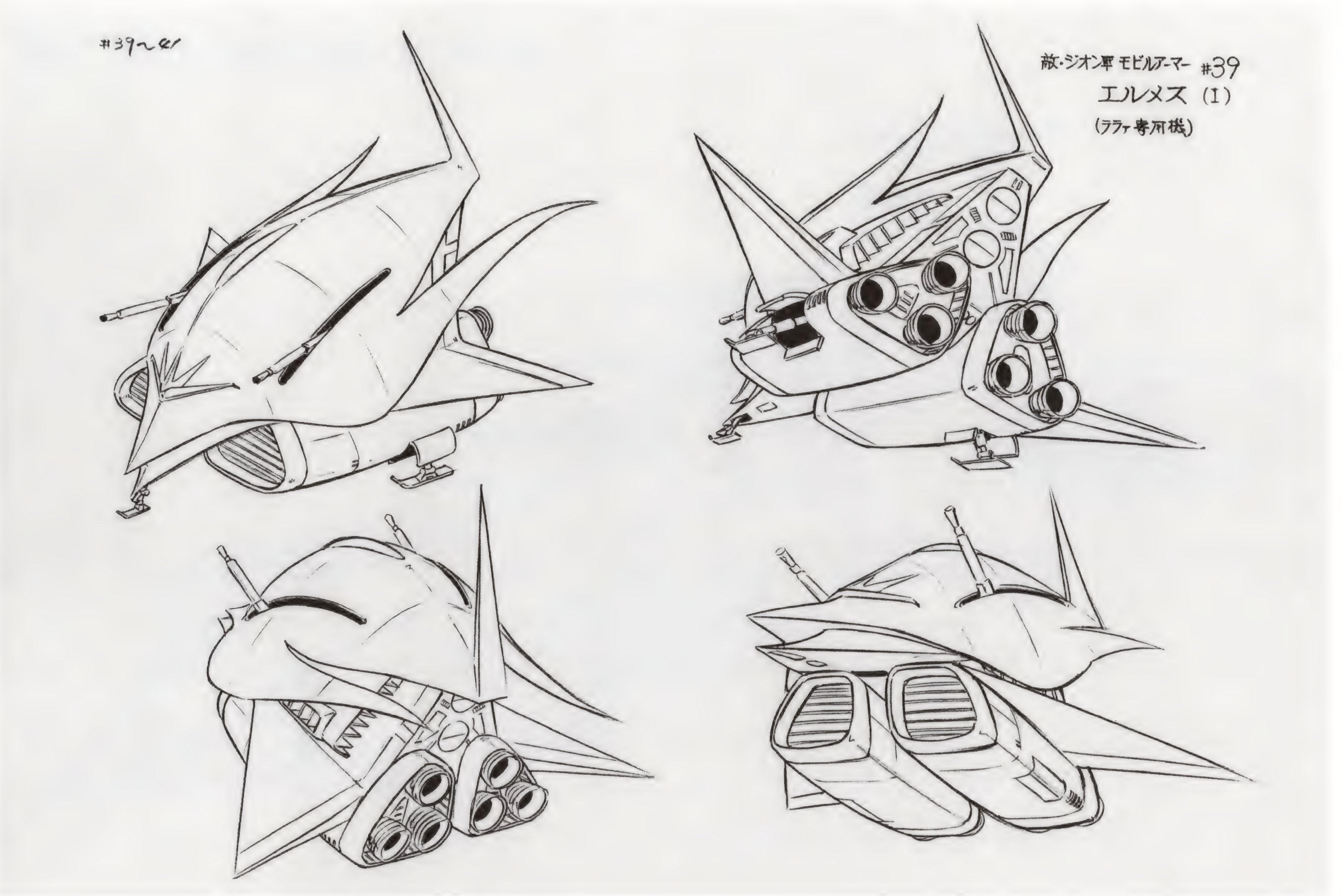

#31
敵・ジオン軍　モビルアーマー　ビグロ　#31
OK

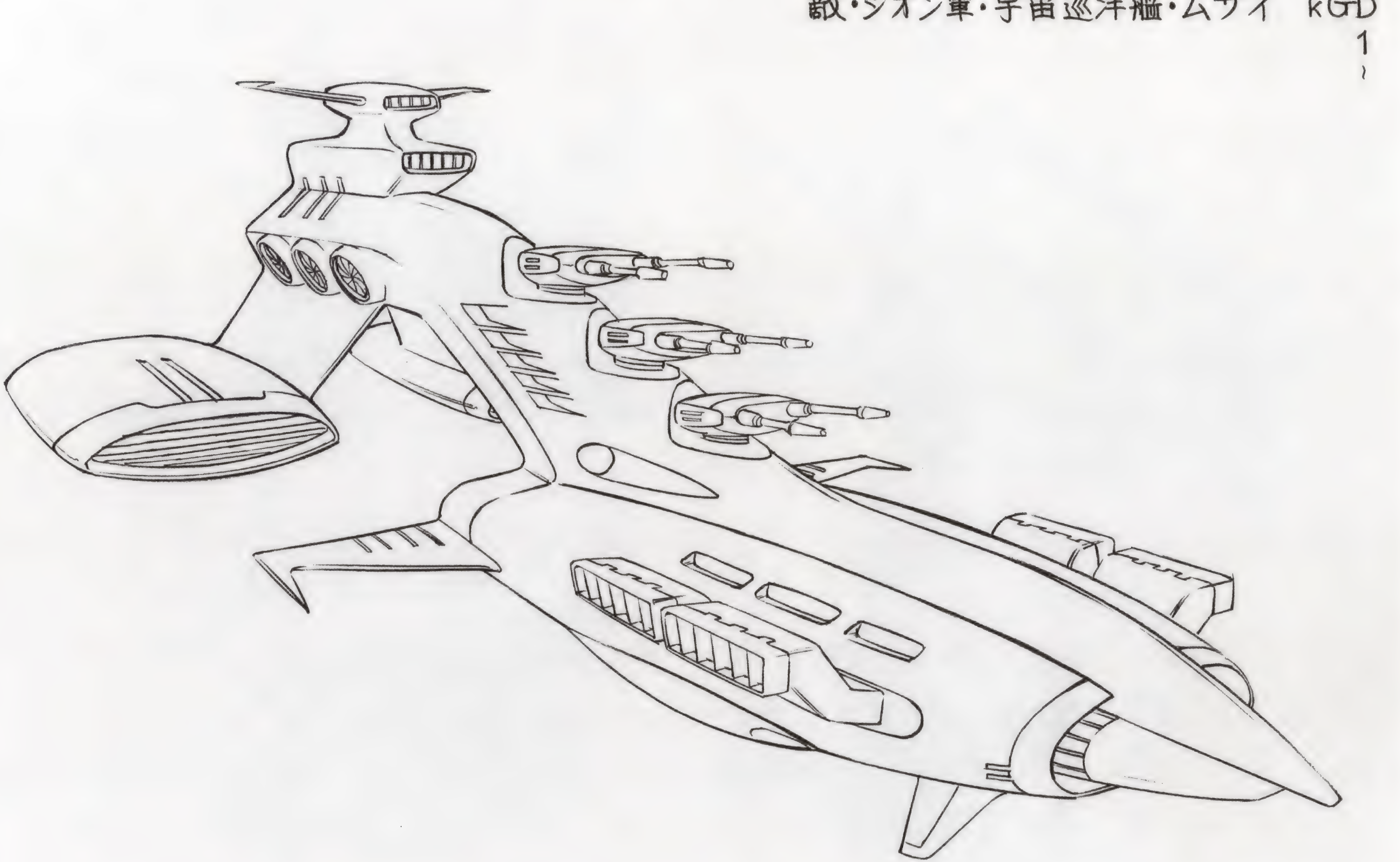

#36
30-6
敵・ジオン軍 モビル・アーマー ビグ・ザム (II)
#35
横後 #36

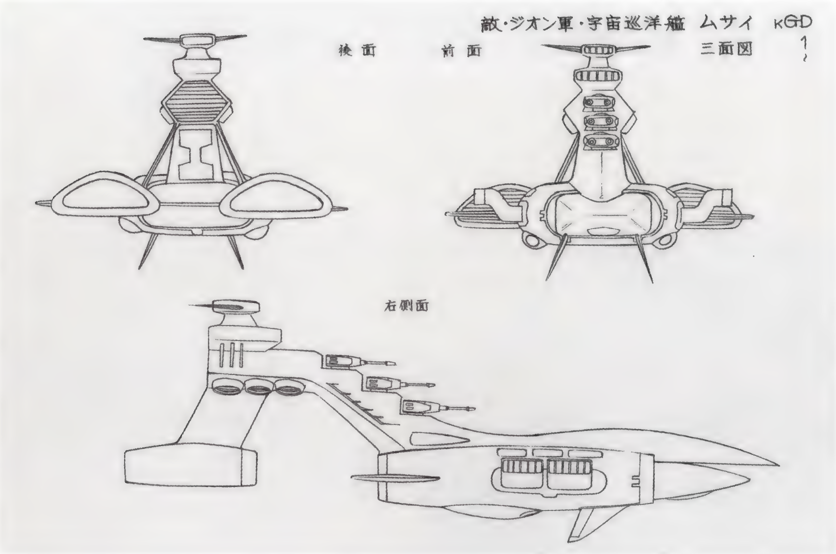

#36
敵・ジオン軍 モビル・アーマー ビグ・ザム
前 (I)
#35
#36

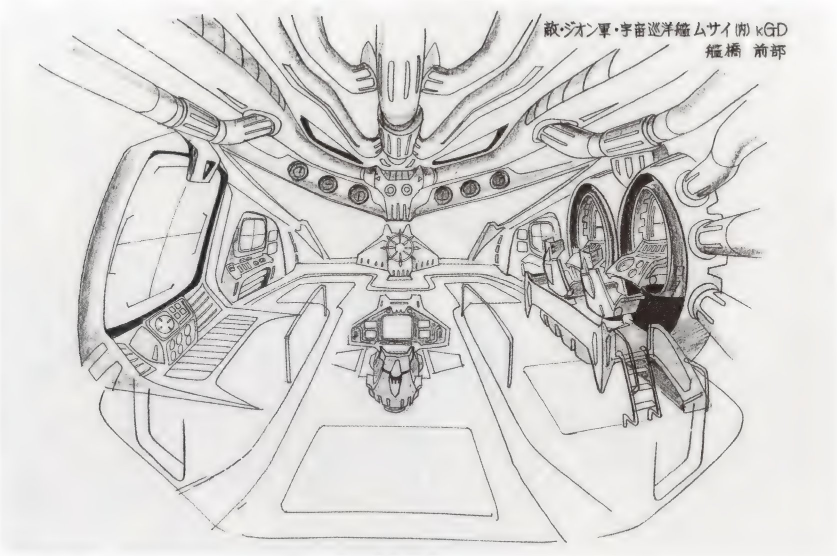


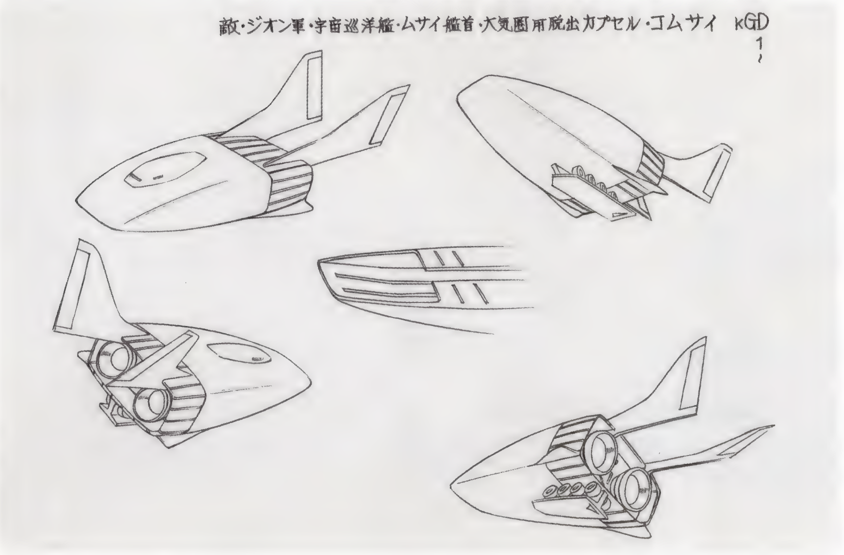
#33 -6.
敵・ジオン軍 モビルアーマー ブラウ・ブロ #33
敵・ジオン軍 モビルアーマー
ブラウ・ブロ
← 軟質のチューブ
C 70
ok

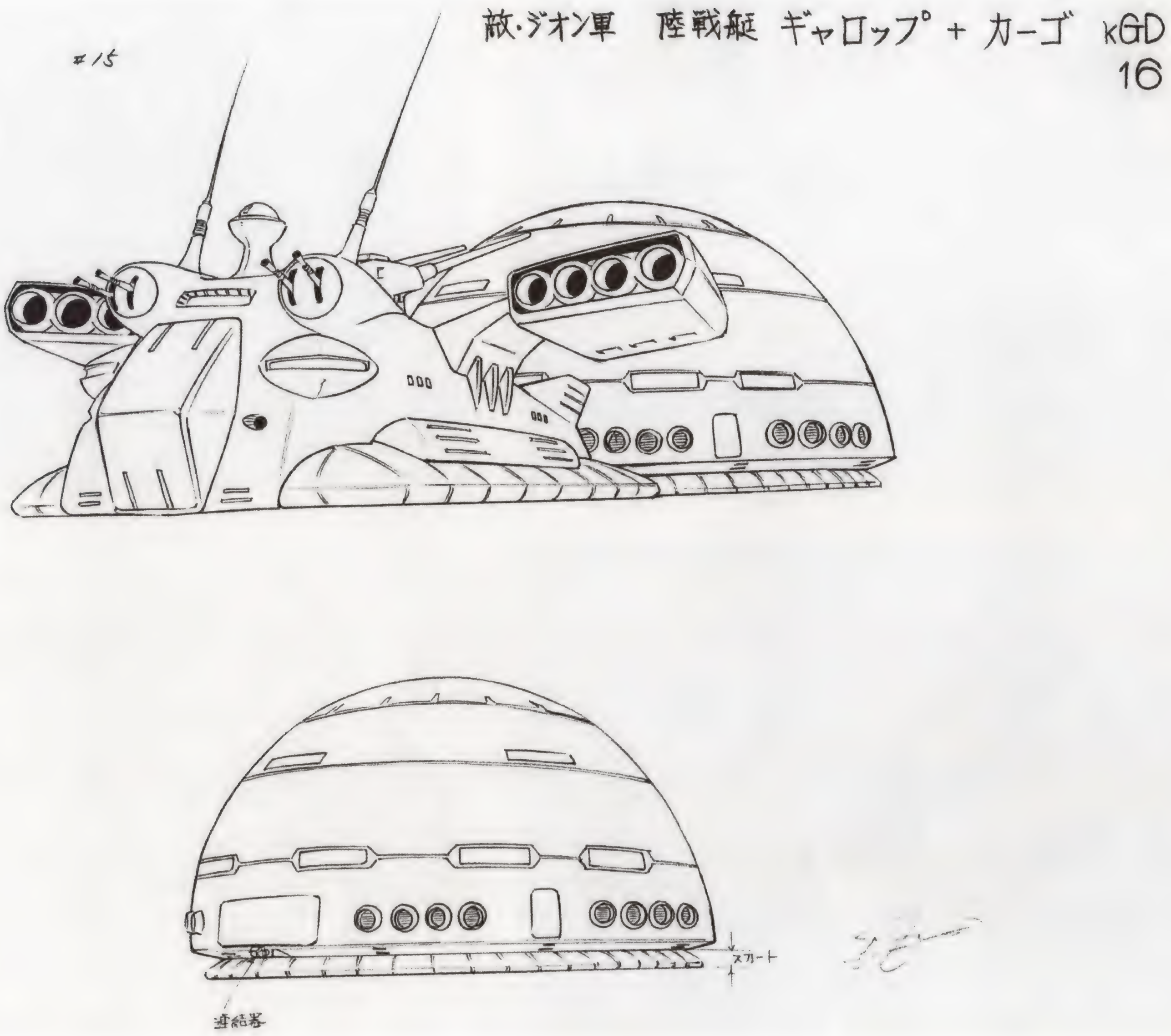

#39~41
敵・ジオン軍 モビルアーマー #39
エルメス (I)
(ララァ専用機)


敵・ジオン軍・宇宙巡洋艦・ムサイ kG-D
1
~

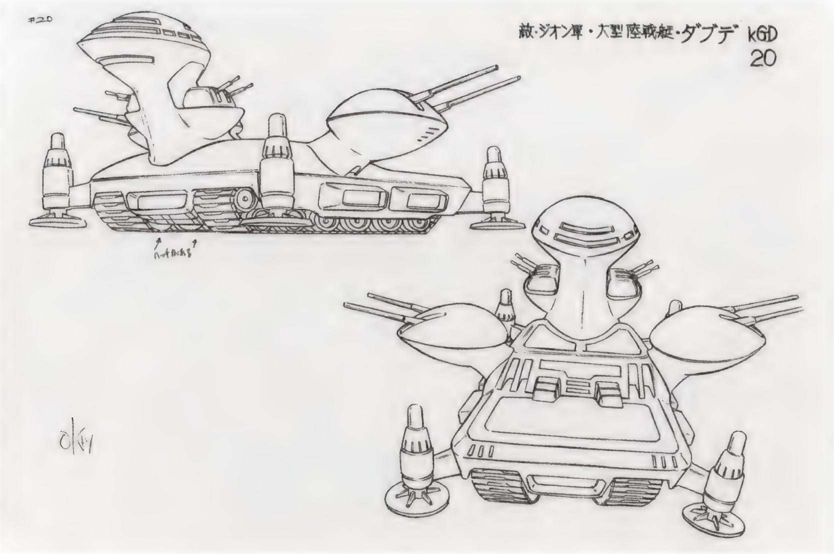

敵・ジオン軍・宇宙巡洋艦 ムサイ KGD
後面
前面
三面図
1
右側面

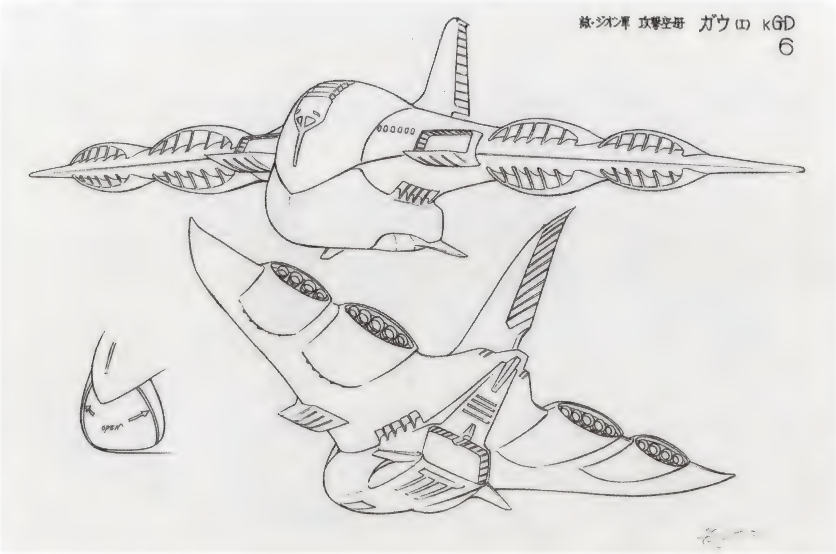

敵・ジオン軍・宇宙巡洋艦ムサイ(内) KGD
艦橋 前部

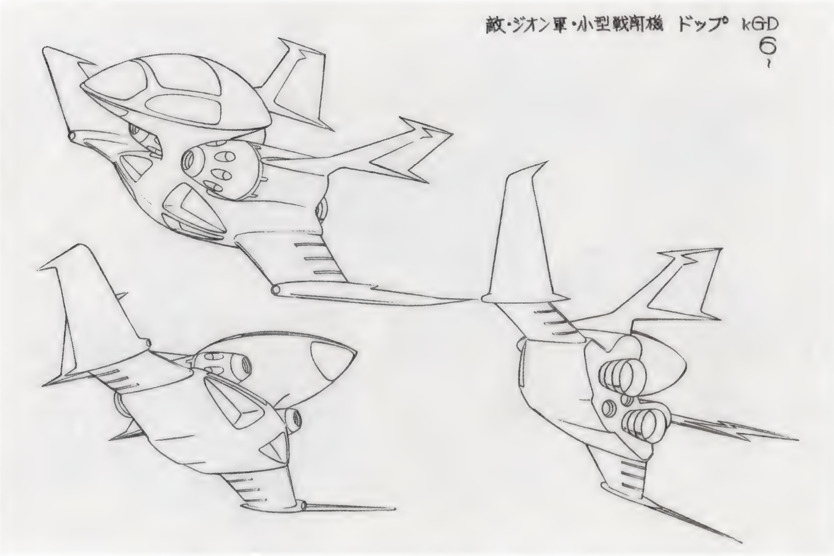

敵・ジオン軍・宇宙巡洋艦・ムサイ艦首・大気圏用脱出カプセル・コムサイ KGD
1

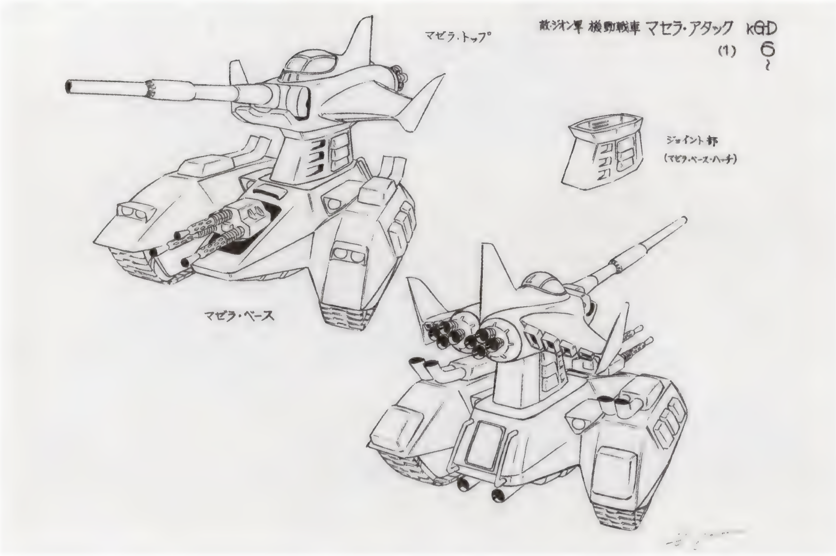


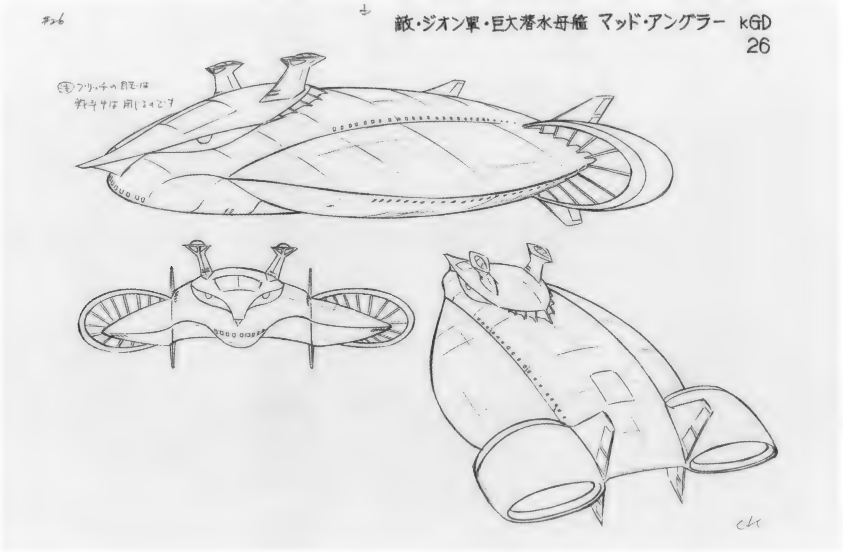
敵・ジオン軍　陸戦艇　ギャロップ + カーゴ　kGD
16
#15
スカート
連結器

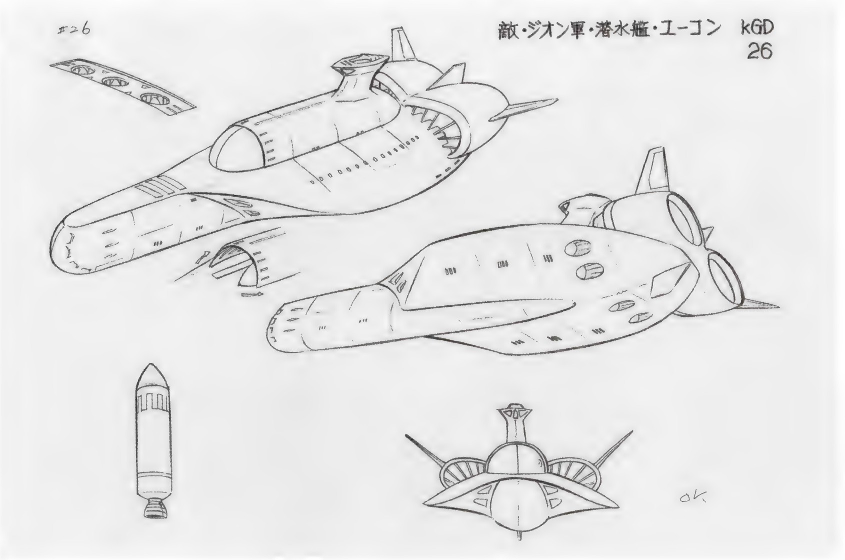

#20
敵・ジオン軍・大型陸戦艇・ダブデ kGD
20

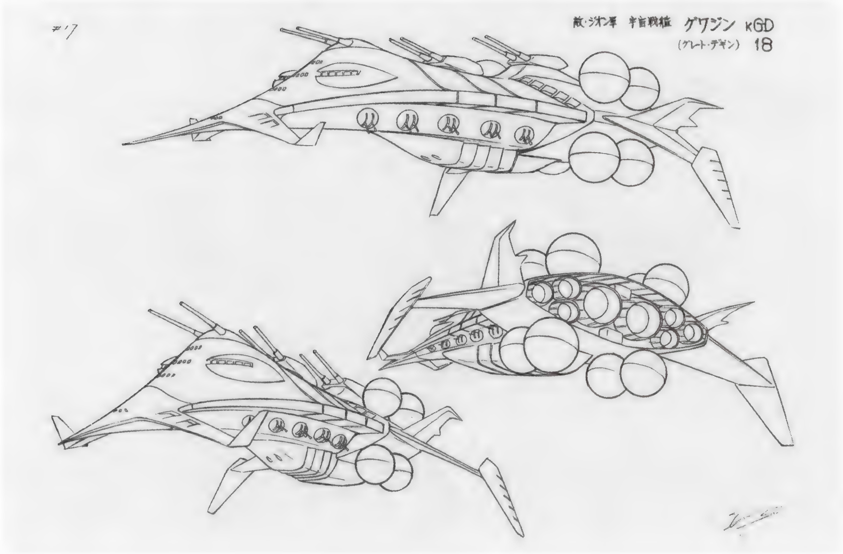

敵・ジオン軍 攻撃空母 ガウ (I) kGD
6
OPEN

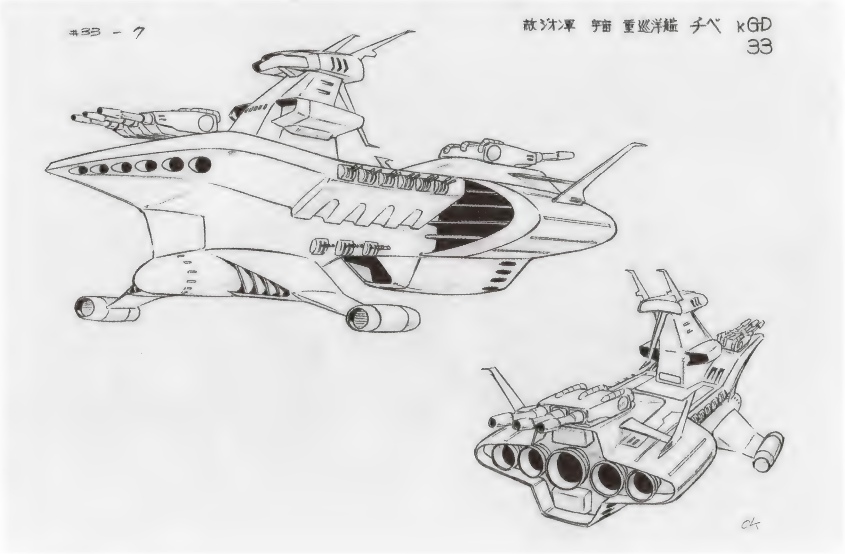

敵・ジオン軍・小型戦闘機 ドップ kGD
6~

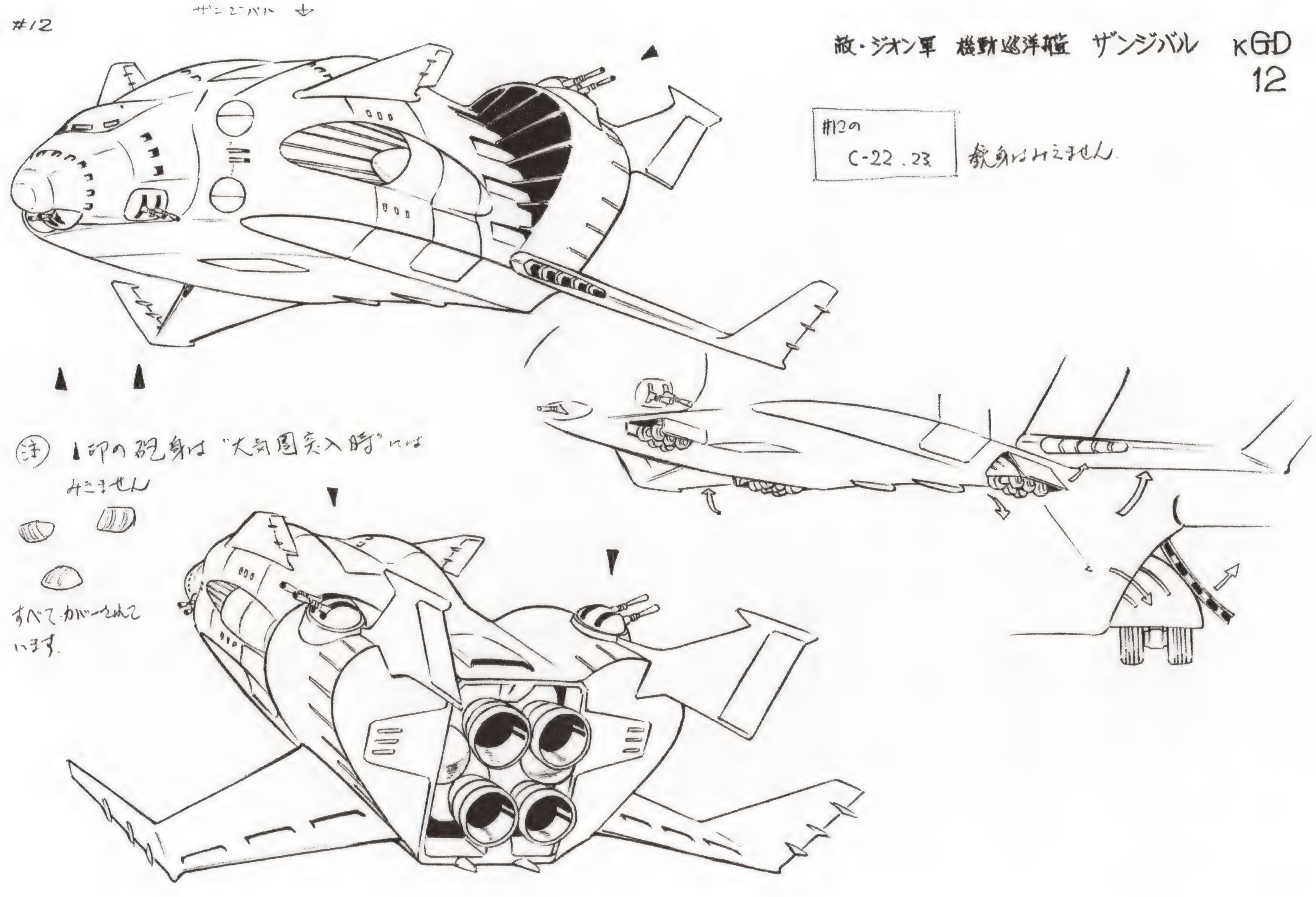

マゼラ・トップ
敵ジオン軍 機動戦車 マゼラ・アタック kGD
(1) 6~
ジョイント部
(マゼラ・ベース・ハッチ)
マゼラ・ベース


#26
敵・ジオン軍・巨大潜水母艦 マッド・アングラー kGD
26


#26
敵・ジオン軍・潜水艦・ユーコン kGD
26


#17
敵・ジオン軍 宇宙戦艦 グワジン kGD
(グレート・デギン) 18


#33 - 7
敵ジオン軍 宇宙 重巡洋艦 チベ kGD
33


#12
ザンジバル
敵・ジオン軍 機動巡洋艦 ザンジバル
KGD
12
#12の
C-22, 23
銃身はみえません.
(注) ▲印の砲身は "大気圏突入時"には
みえません
すべて・カバーされています.

# 6. キャラクターデザイン決定稿
## 地球連邦軍

アムロ・レイ

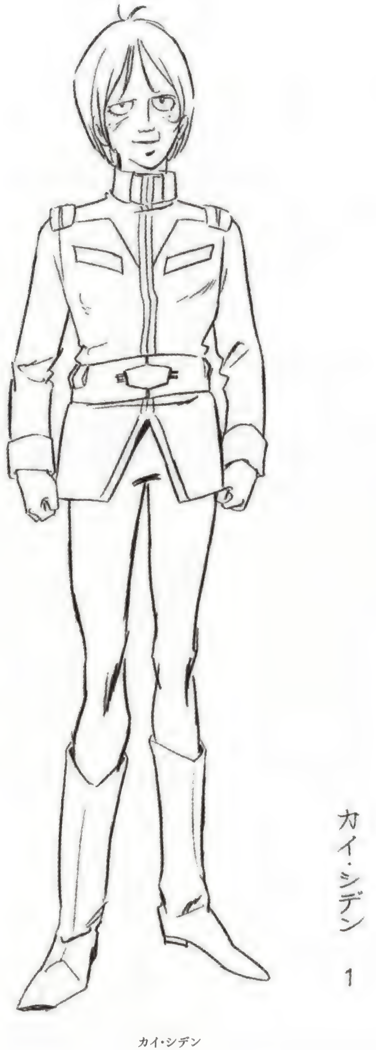
ブライト・ノア

フラウ・ボウ

セイラ・マス

ミライ・ヤシマ

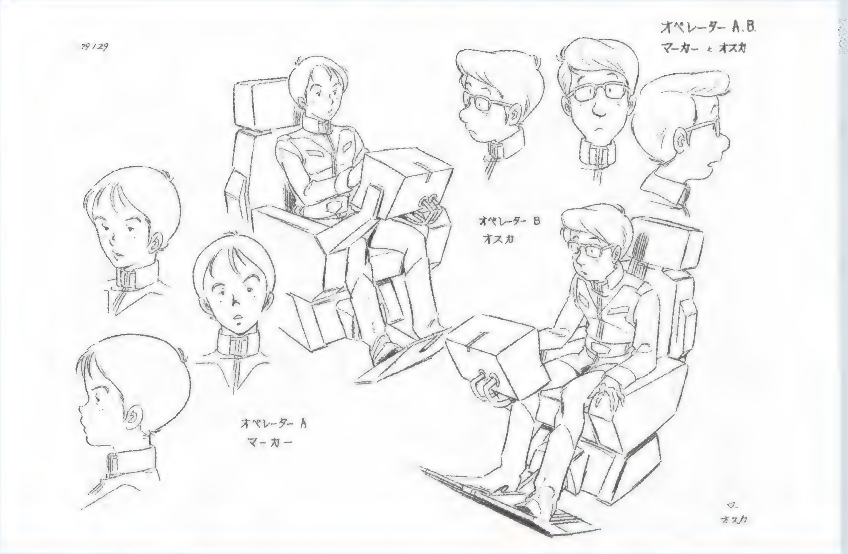
ハヤト・コバヤシ



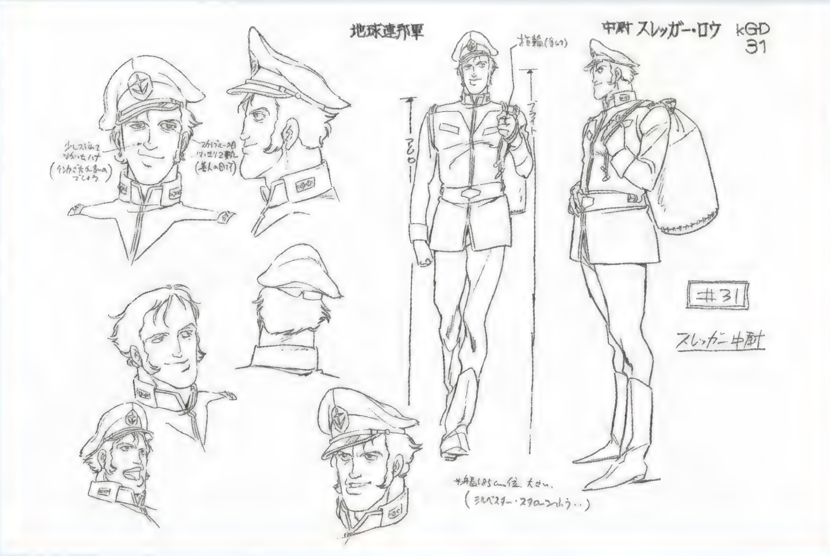

カイ・シデン

リュウ・ホセイ

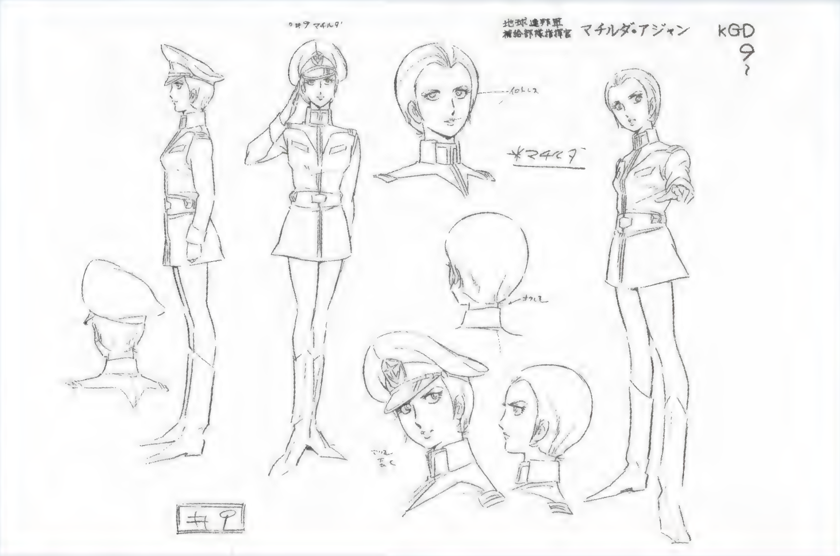
カツ・レツ・キッカ



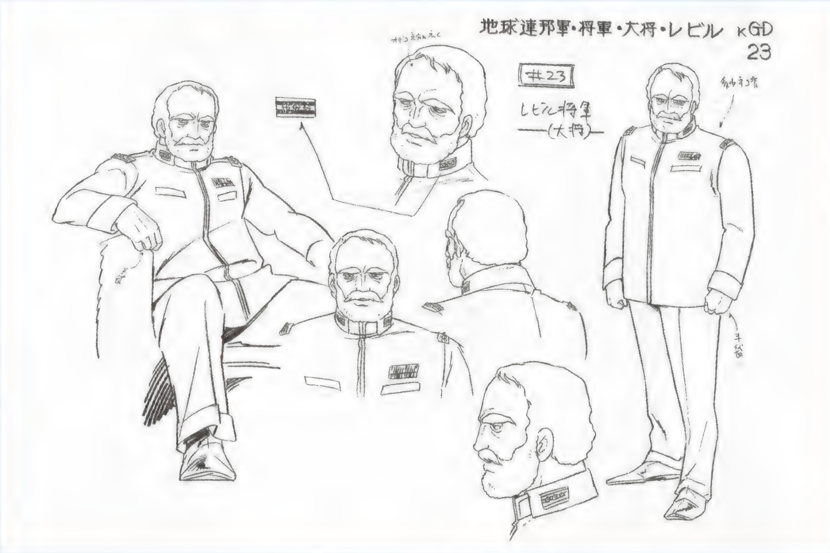
マーカーとオスカ



スレッガー・ロウ



マチルダ・アジャン



レビル将軍

※このページに掲載されている決定稿は展覧会には出品されていません。

キャラクター対比図　ホワイトベースクルー

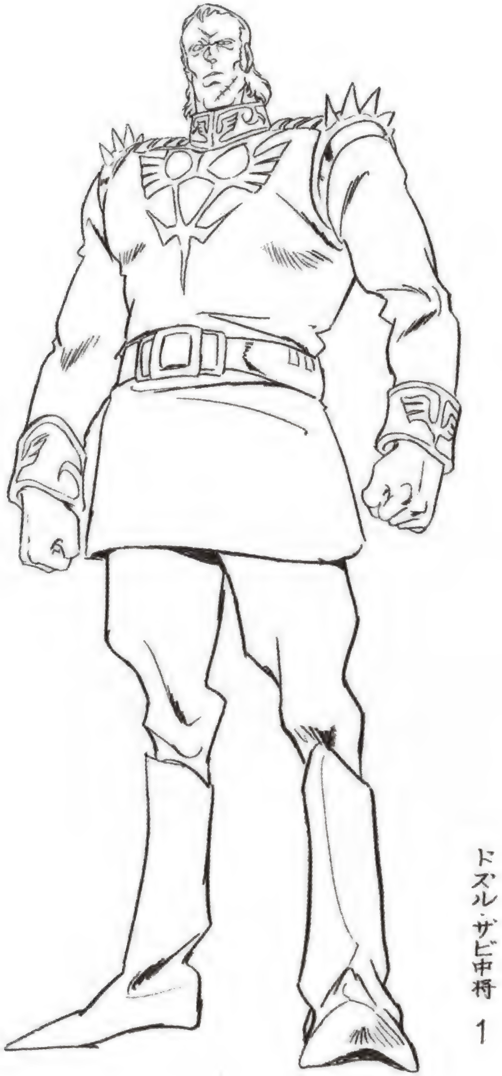
キャラクター対比図　ジオン公国軍

## ジオン公国軍

シャア・アズナブル

ガルマ・ザビ

キシリア・ザビ



ドズル・ザビ

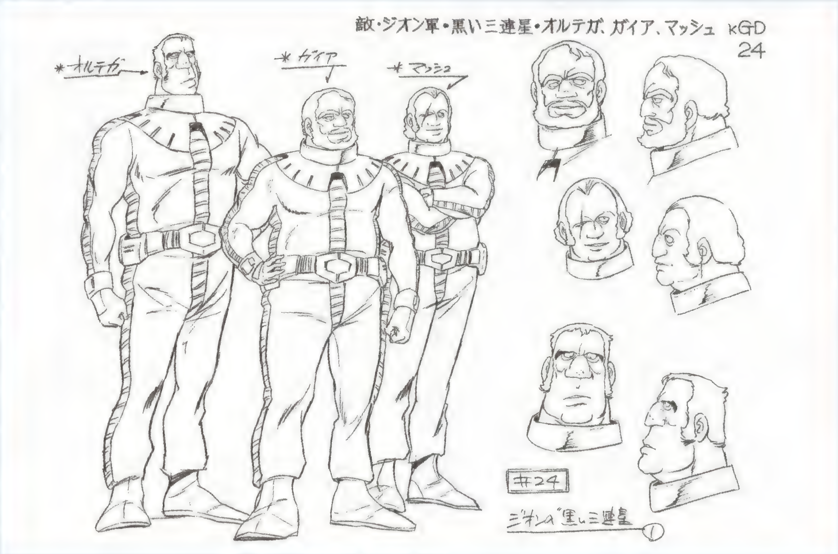
ギレン・ザビ

デギン・ザビ

ドレン

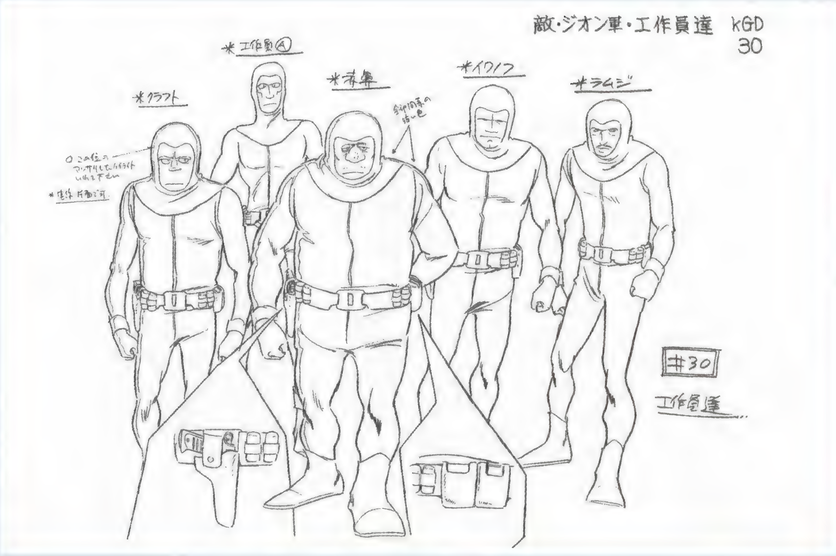
ランバ・ラル

マ・クベ




黒い三連星　オルテガ、ガイア、マッシュ

※このページに掲載されている決定稿は展覧会には出品されていません。



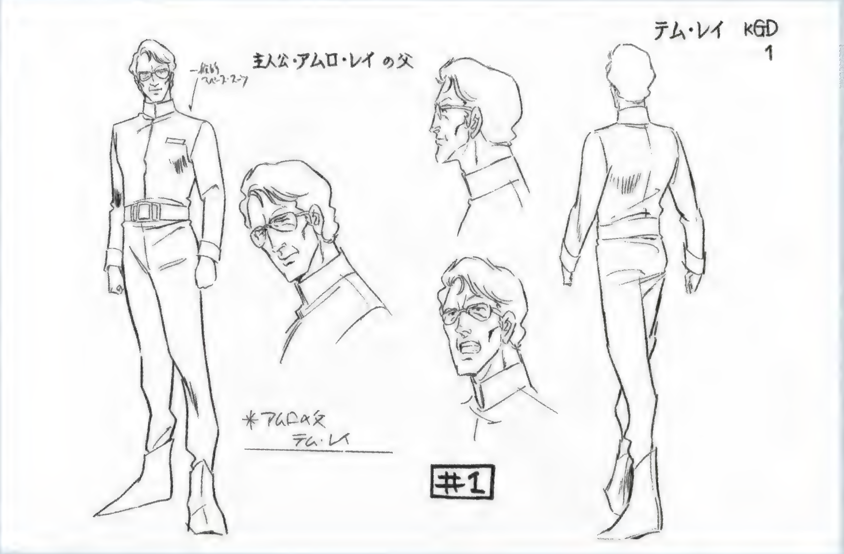

ジオン公国軍　工作員

コンスコン

ララァ・スン

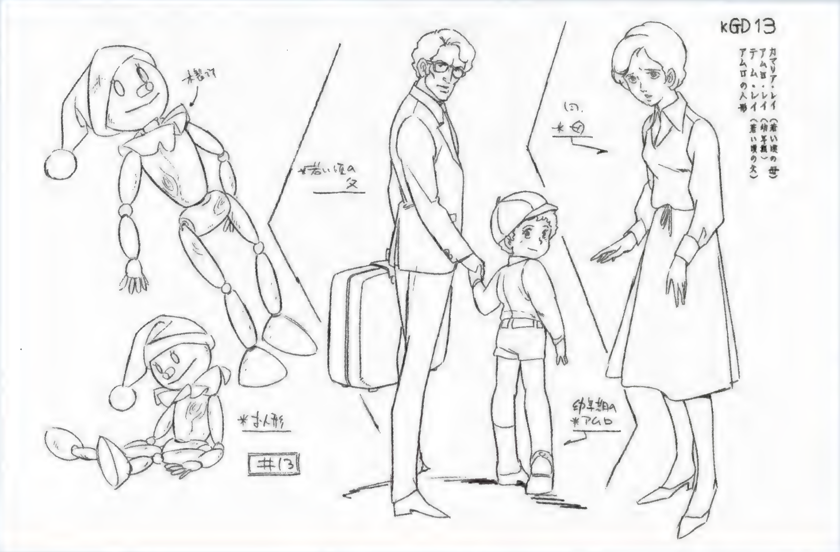
ゼナ・ザビ、ミネバ・ラオ・ザビ

## 民間人

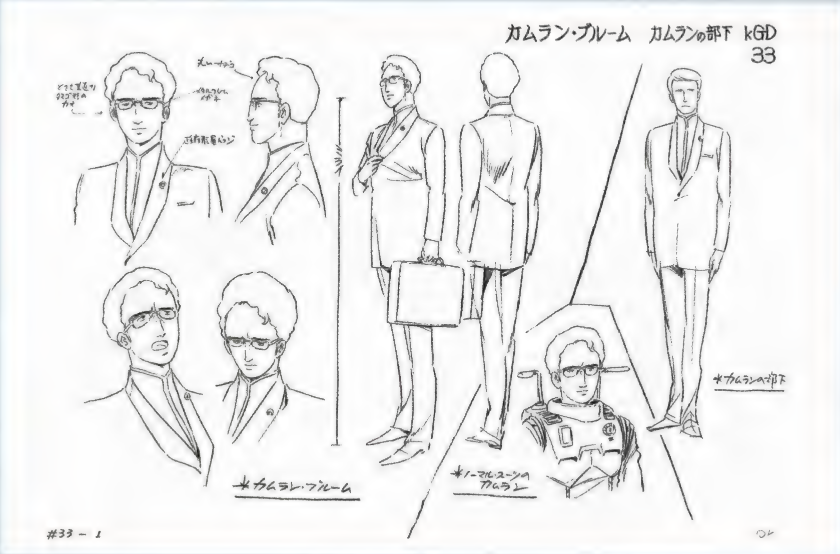



テム・レイ

サイド6のテム・レイ

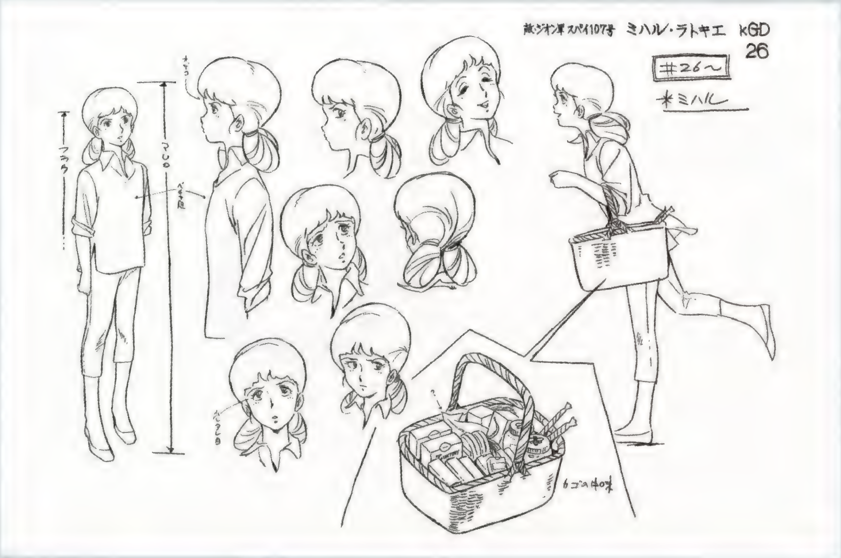



幼年期のアムロと家族

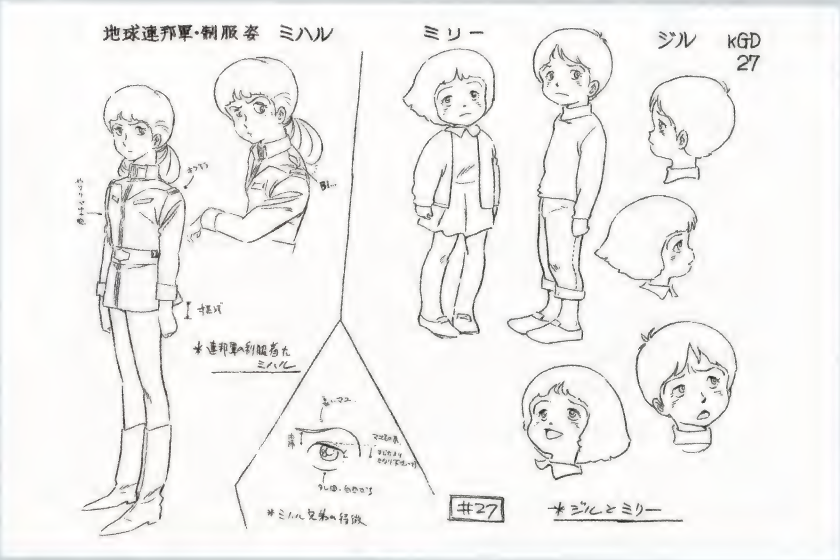



カムラン・ブルーム

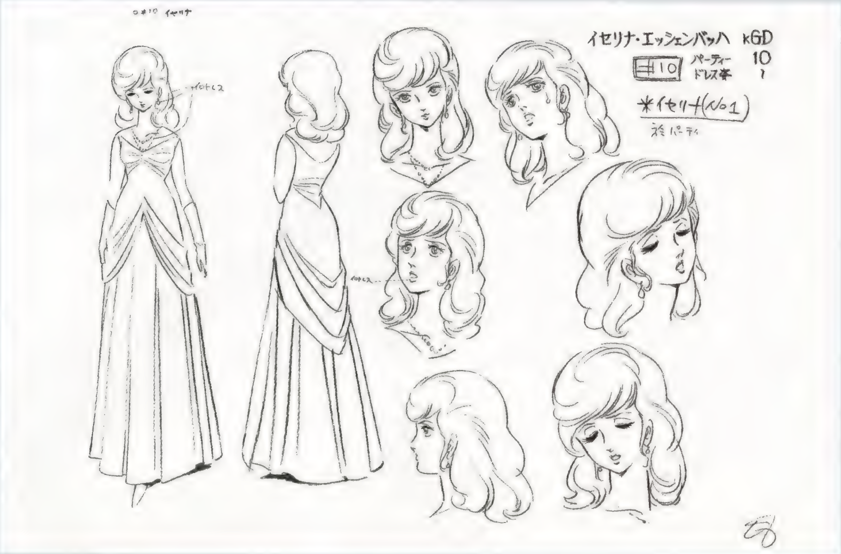
※このページに掲載されている決定稿は展覧会には出品されていません。




ミハル・ラトキエ




ミハルの弟妹（ミリー、ジル）




イセリナ・エッシェンバッハ

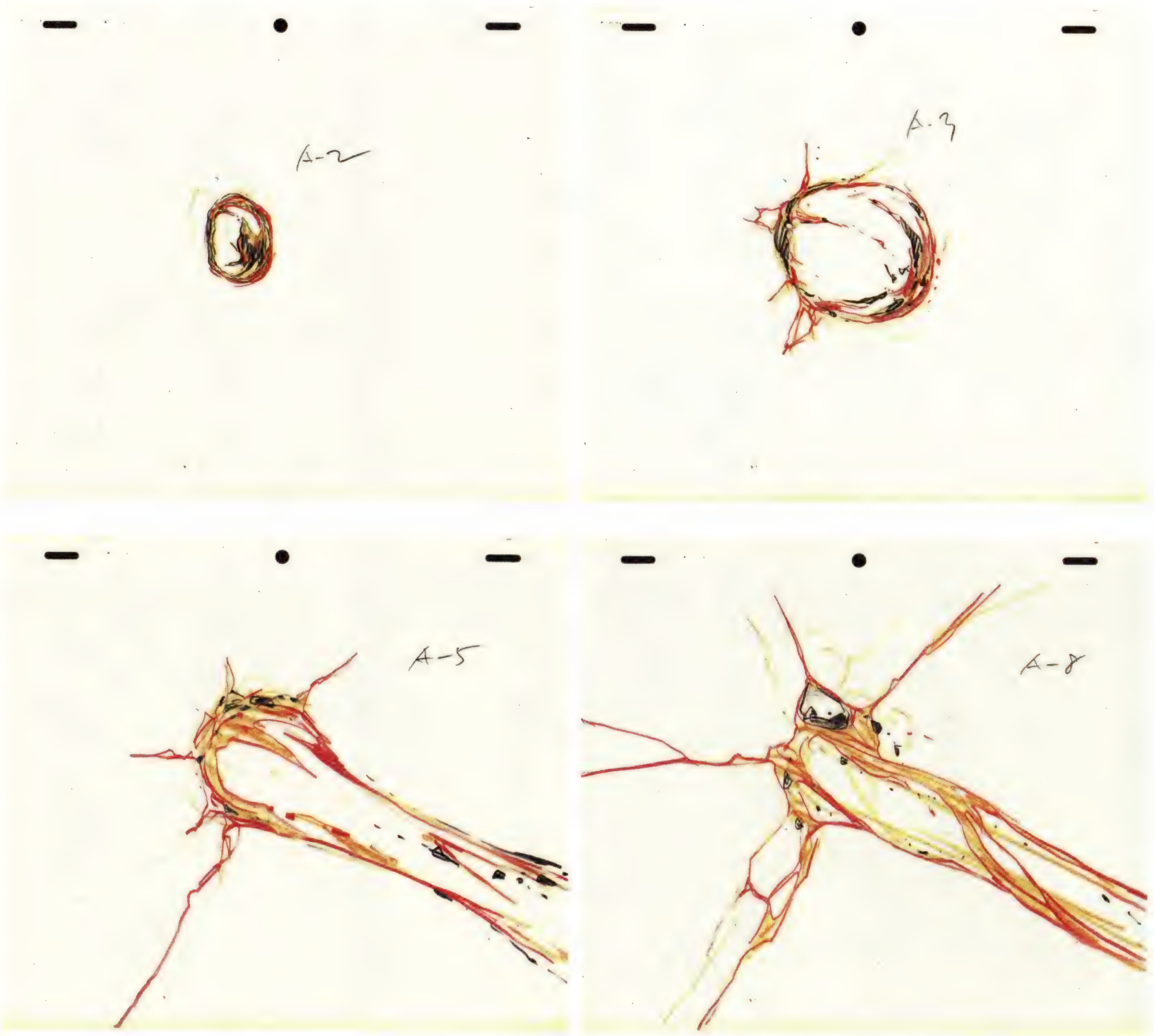
ククルス・ドアン

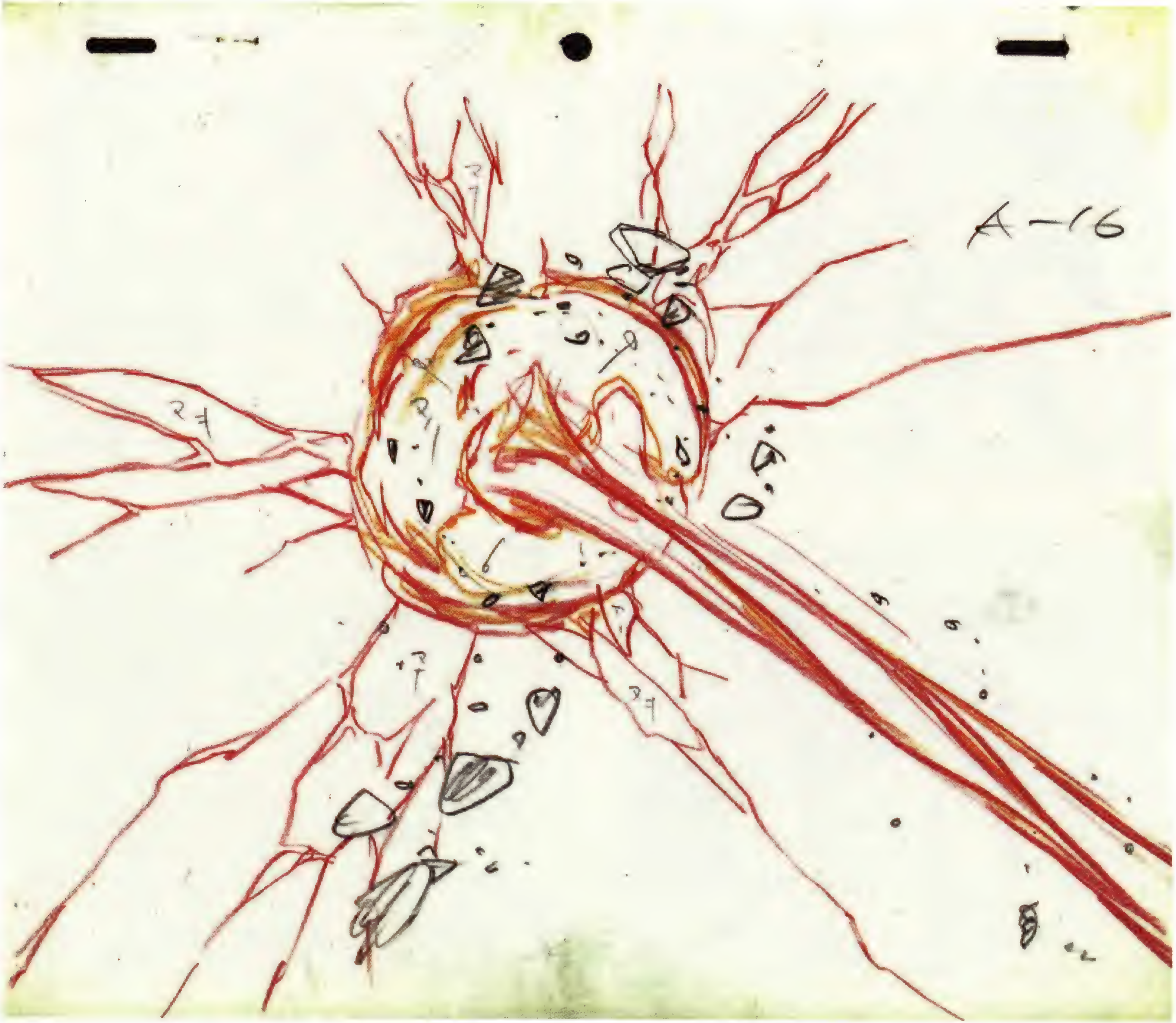
# 7. 作　画
## 戦争と人間の性

「君は生き延びることができるか」。ガンダムは、戦争に放り出された若者たちを描いた青春群像ドラマでした。富野総監督は、スーパーヒーローをあえて立てず、敵味方を交錯させながら、平凡な少年アムロを中心に、人々が対立し、わかりあい、尊敬の念や恋心を抱き、苦悩しながら成長する姿を映し出そうと試みました。さらに、人間の新たなコミュニケーション能力として「ニュータイプ」の概念を示し、争いのない未来を切り開く可能性も世に問いかけました。

富野総監督のアイディアと思いを引き受けて、多彩なキャラクターに性格を与え深みのある演技をフィルムに定着させたのは、安彦良和氏でした。安彦氏は企画段階から、人間ドラマにふさわしい、ステレオタイプ的ではないキャラクターをデザインします。さらにはアニメーションディレクターとして、絵コンテで求められた動きを発展させながら、自ら膨大な原画を描くことで映像の精度を高め、全体の世界観をまとめ上げました。

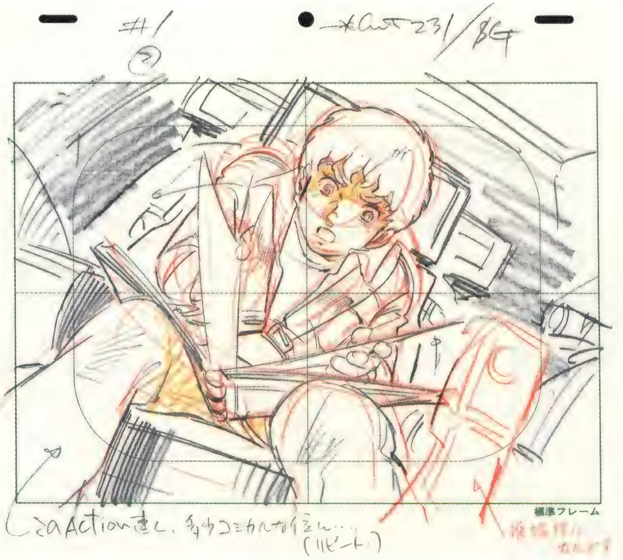
このコーナーでは、安彦氏が描いた原画でストーリーを追い、名場面を紹介します。安彦氏が紙と鉛筆に注いだ情熱を感じながら、記憶に残る名シーンの数々を、美しい線描を通じてお楽しみ下さい。

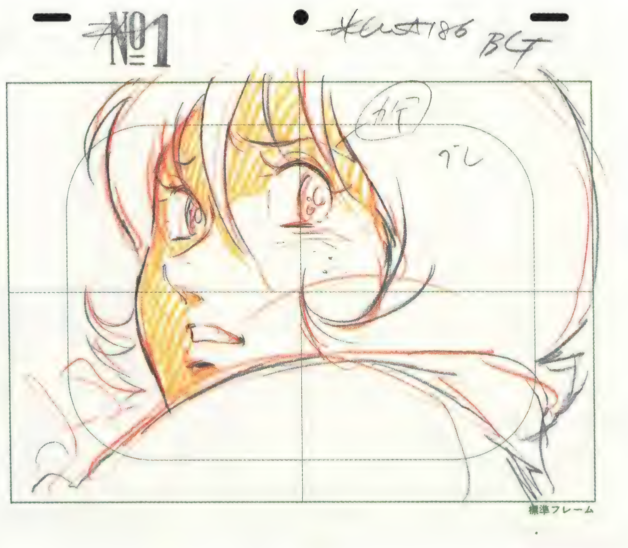


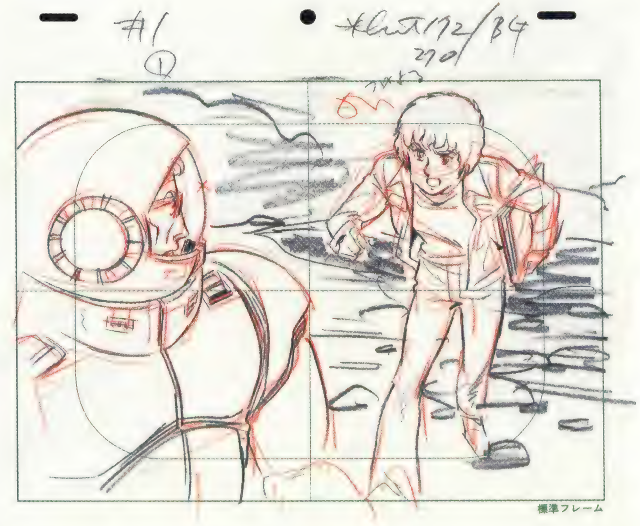



## 1. 物語の始まり

宇宙移民が暮らす、全長32キロメートル、直径6キロメートルの「スペース・コロニー」。内部をのどかに鳥が舞う様子をバックに、永井一郎氏の落ち着いた語り口が宇宙世紀を説明しながら、ガンダムは幕を開ける。静かなトーンは突如、コロニーに着弾した艦砲射撃の爆発によって破られ、人類の半数以上を死に至らしめた戦争の恐怖が伝えられる。平穏な日常を切り裂いた冒頭シーンのための一連の原画。

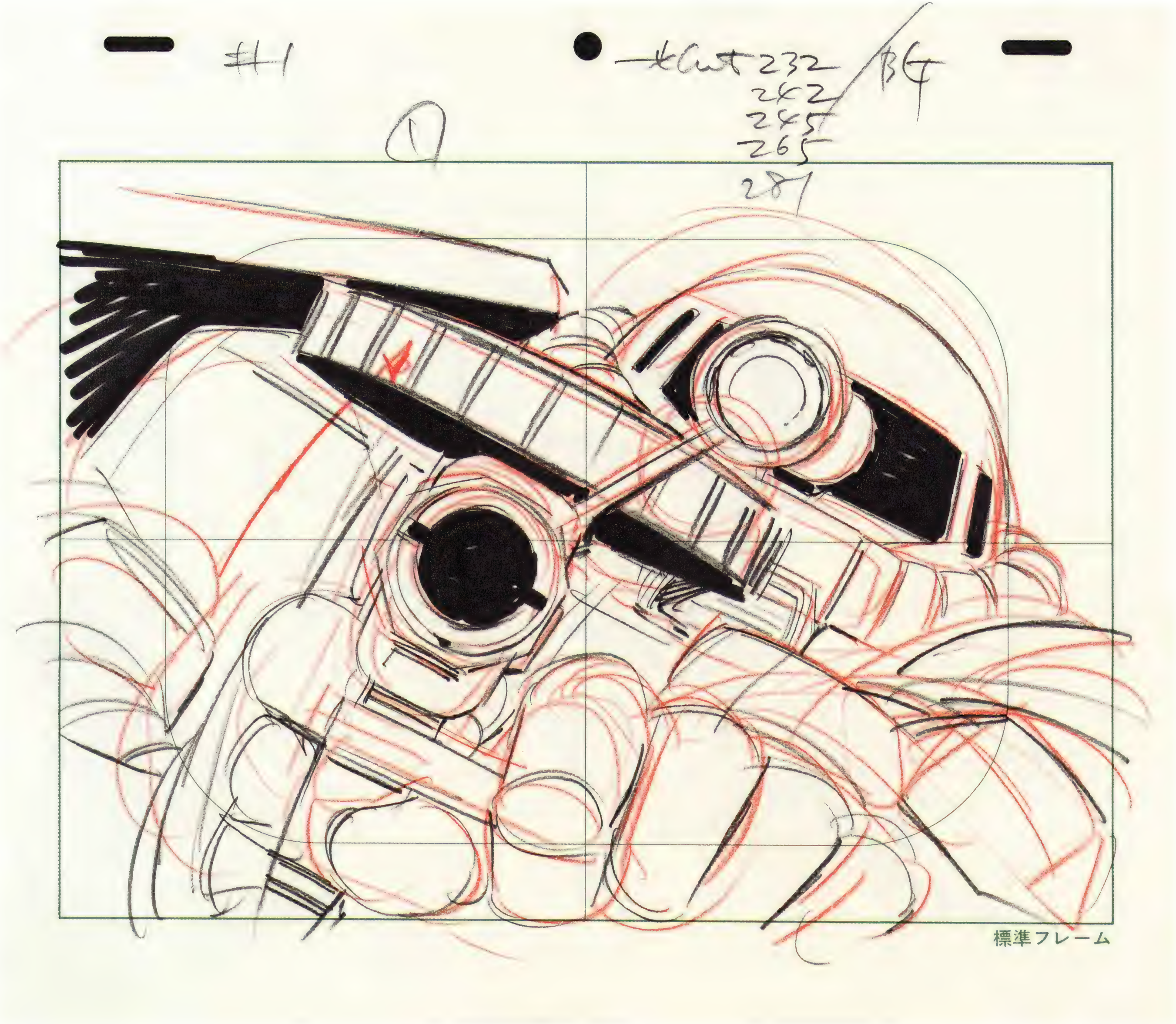


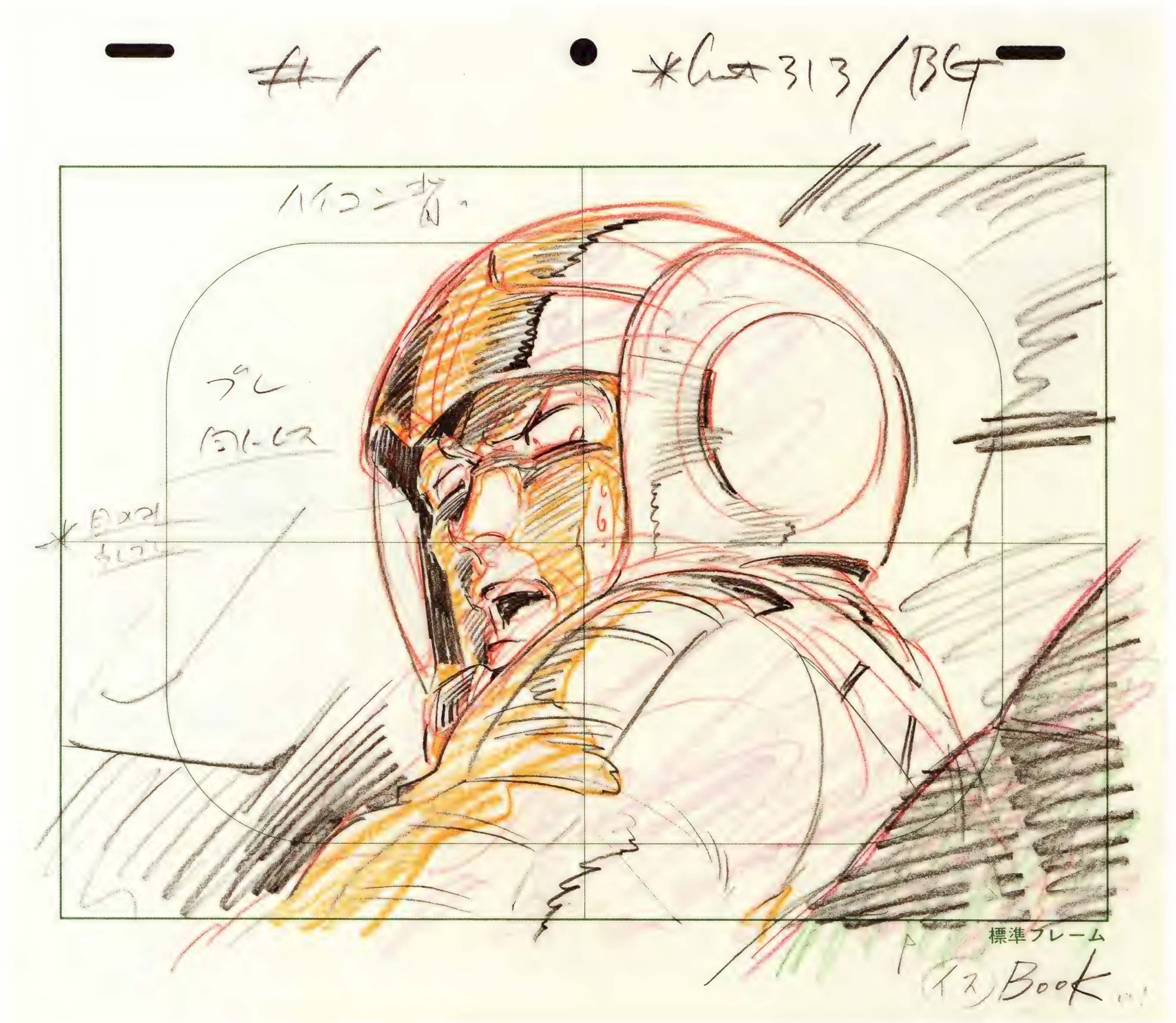



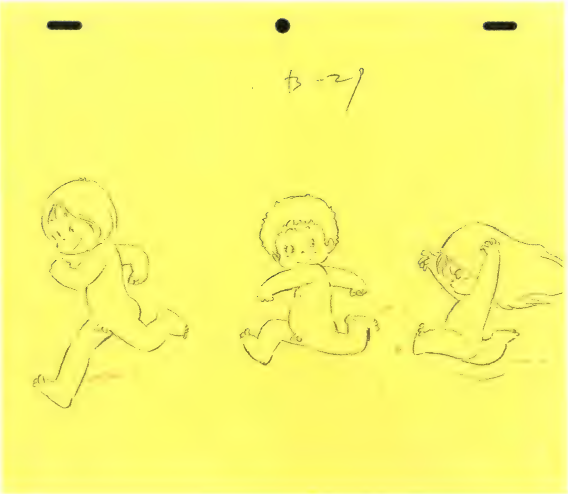
## 2. ガンダム大地に立つ

膠着状態に陥った戦いの中で、地球連邦軍は新型戦艦とモビルスーツを開発し、スペース・コロニーのサイド7で秘密裏にテストを重ねた（「V作戦」）。「赤い彗星」の異名をもつジオン公国軍のエースパイロット、シャア・アズナブル少佐は、宇宙で目にした見慣れない艦を追って、サイド7にモビルスーツ・ザクを潜入させる。連邦軍の機密を知り功を焦ったザク1機が、偵察任務を放棄し襲撃を開始。退避する住民の一人少年アムロ・レイは、偶然から父が開発したガンダムに乗り込む。「こいつ、動くぞ」。アムロは見事に2機のザクを倒し、本格的な戦いへと巻き込まれていく。


#1
cut 232
242
245
265
287
標準フレーム


#1
*Cut 313 / BG
ハイコン背
標準フレーム
(イス) Book

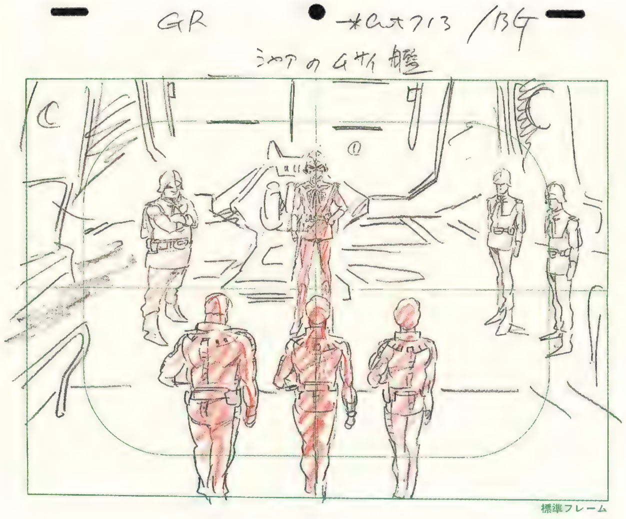
#1
Cut 311
BG
T.B

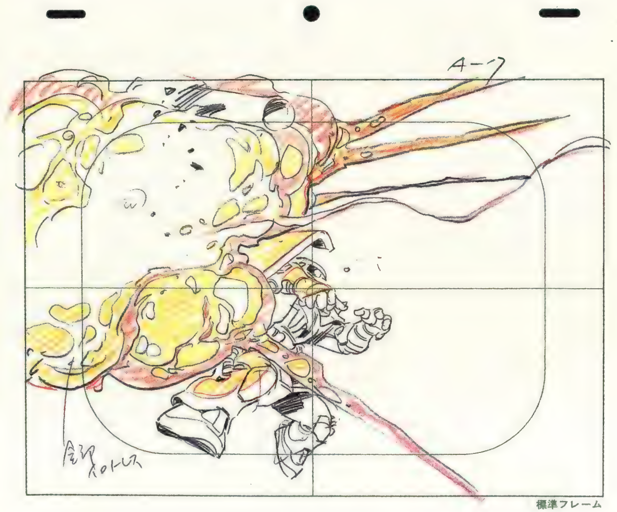


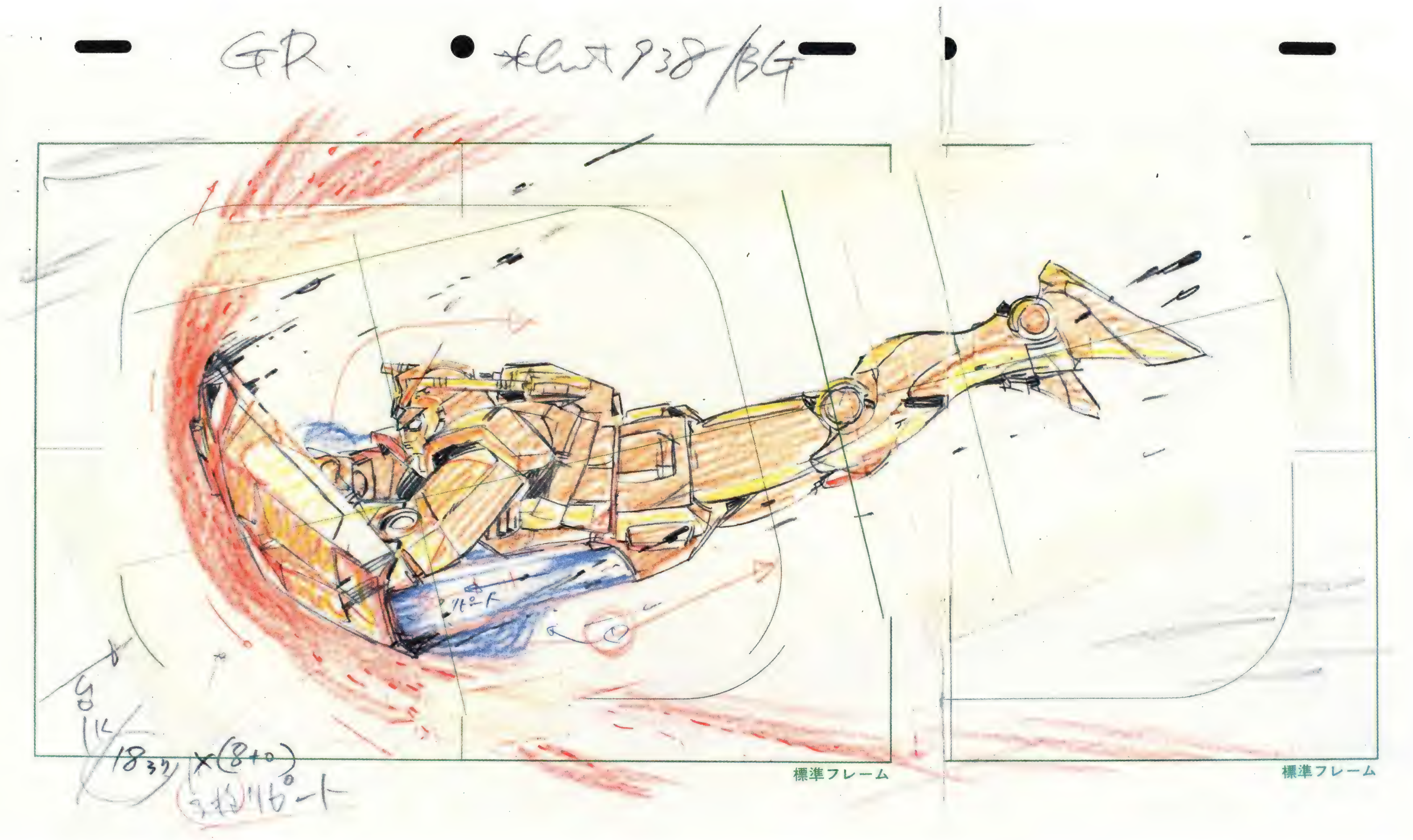
## 3. 日常

戦いの中でも、人は食事をとり、風呂に入り、眠る。時には病に倒れれば、湖畔で束の間の水浴を楽しむ機会もある。ガンダムは戦時下の暮らしをあえて生き生きと描き、キャラクターの素顔をのぞかせた。アムロの幼なじみフラウ・ボゥは、アムロとともに戦艦ホワイトベースに乗り込み通信兵となるが、戦争孤児のカツ、レツ、キッカ3人の母代わりとなって子供たちの世話を焼いた。

GR
標準フレーム

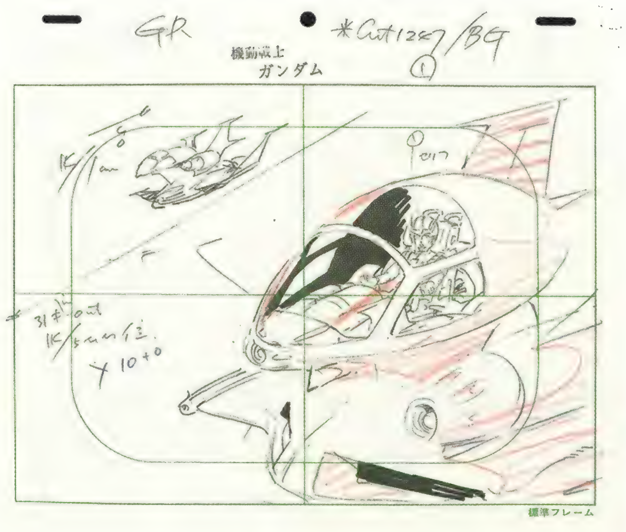

GR
シャアのムサイ艦
標準フレーム

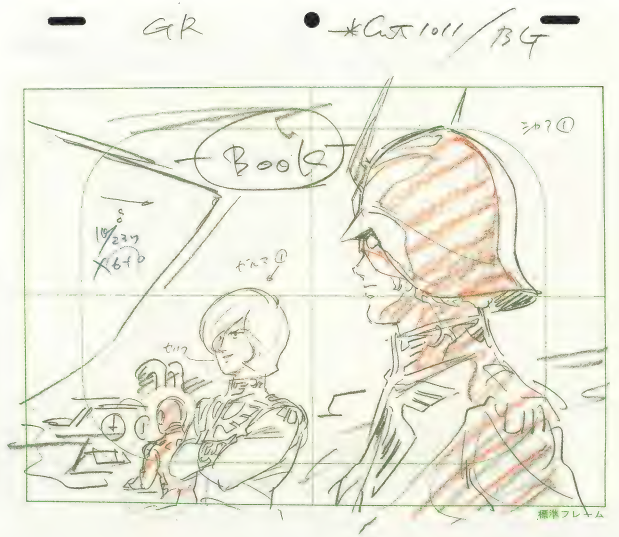

標準フレーム

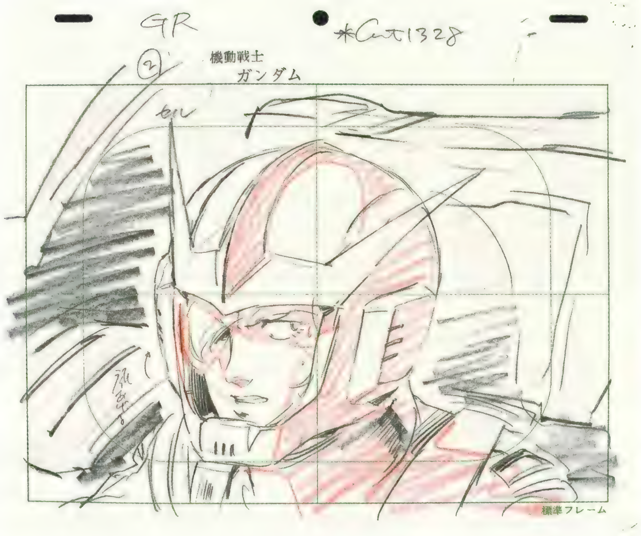


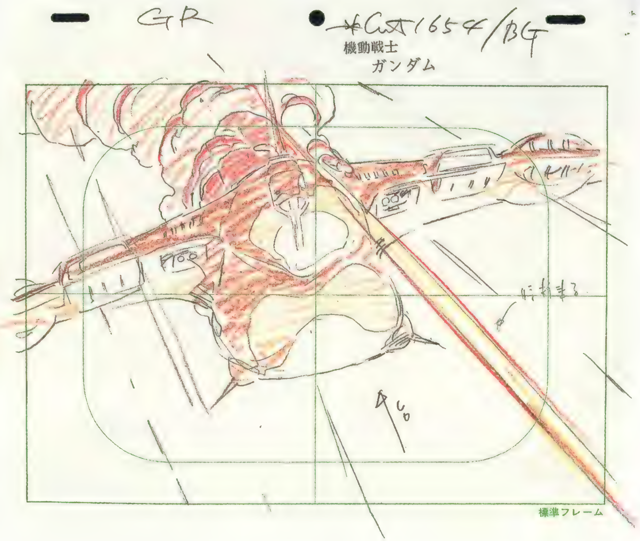

## 4. 大気圏突入

小惑星基地ルナツーの攻防戦を切り抜け、地球へ航路をとったホワイトベース。大気圏突入を目前に控えた前代未聞のタイミングで、シャアが襲撃を開始する。「大丈夫、あなたなら出来るわ」。混乱するブリッジの指揮に戸惑いを隠さないアムロを通信兵のセイラが励ます。アムロはシャアザクら3機のモビルスーツと戦ううち、帰艦不能な状況に追い込まれる。「助けてください、シャア少佐」。ザクは重力の摩擦熱で溶解するが、アムロは冷静に大気圏突破の方法を発見し難を逃れる。安堵も束の間、地球では敵艦隊が待ち構えていた。


GR
*Cut1287/BG
機動戦士
ガンダム
標準フレーム

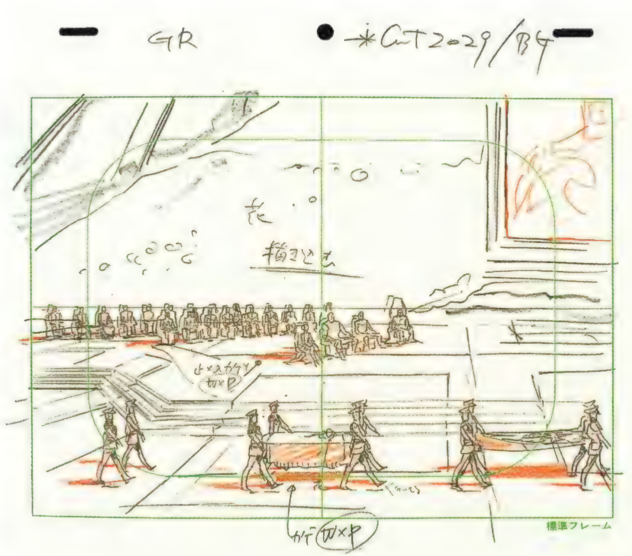

GR
*Cut1011/BG
Book
標準フレーム

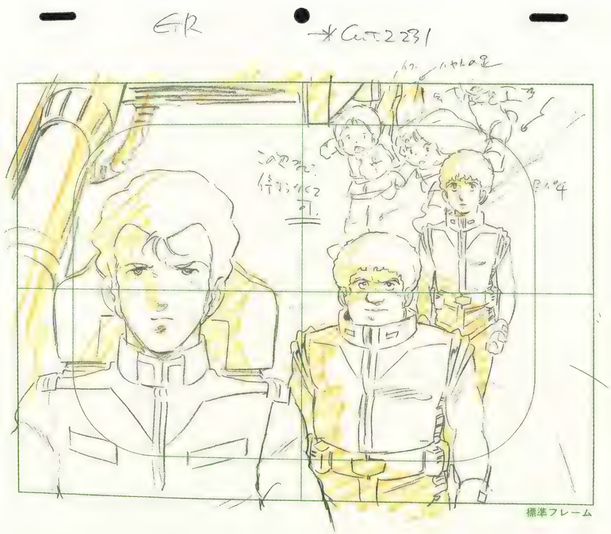

GR
*Cut1328
機動戦士
ガンダム
標準フレーム


GR
*Cut1654/BG
機動戦士
ガンダム
標準フレーム

## 5. 出自と裏切り

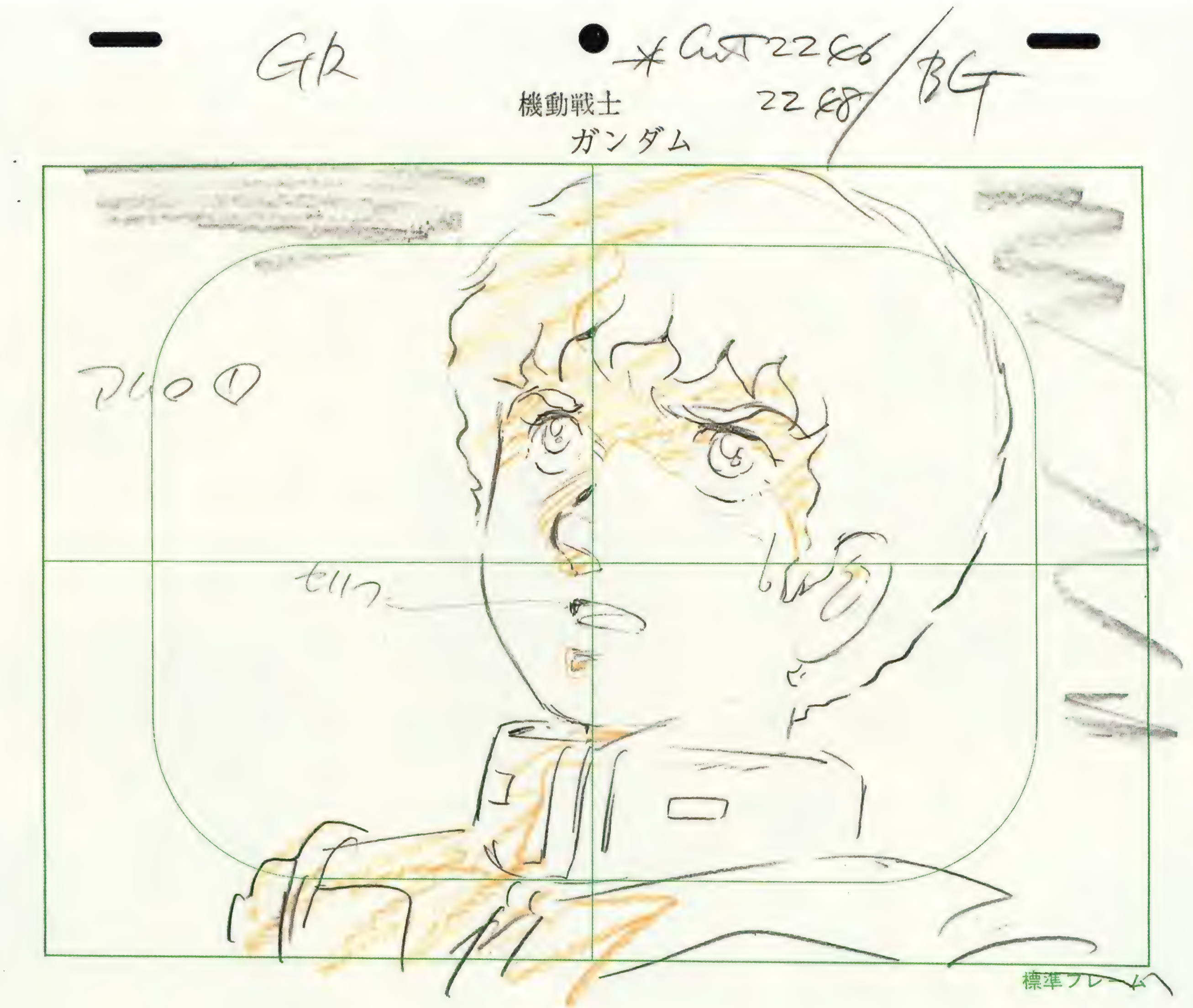
シャアは地球方面軍司令で士官学校時代の友人ガルマ・ザビ大佐と合流する。ガルマに花を持たせる振る舞いの裏で、シャアは父ジオン・ダイクンを暗殺したザビ家に秘かな復讐心を燃やしていた。ガウ級攻撃空母で絨毯(じゅうたん)爆撃を行うなか、地上攻撃に出るシャアはガルマに告げる。「勝利の栄光を、君に」。シャアは巧みにガルマを誘導し、ガウは背後から一斉放火を浴びる。「君はいい友人だったが、君のお父上がいけないのだよ」と、シャア。ガルマはガウを回頭させ体当たりを試み絶叫する。「ジオン公国に、栄光あれ」。


GR
*Cut2029/B4
標準フレーム


GR
*Cut2231
B-4
標準フレーム

GR
*Cut2240/B4
B4

④
B-12
標準フレーム



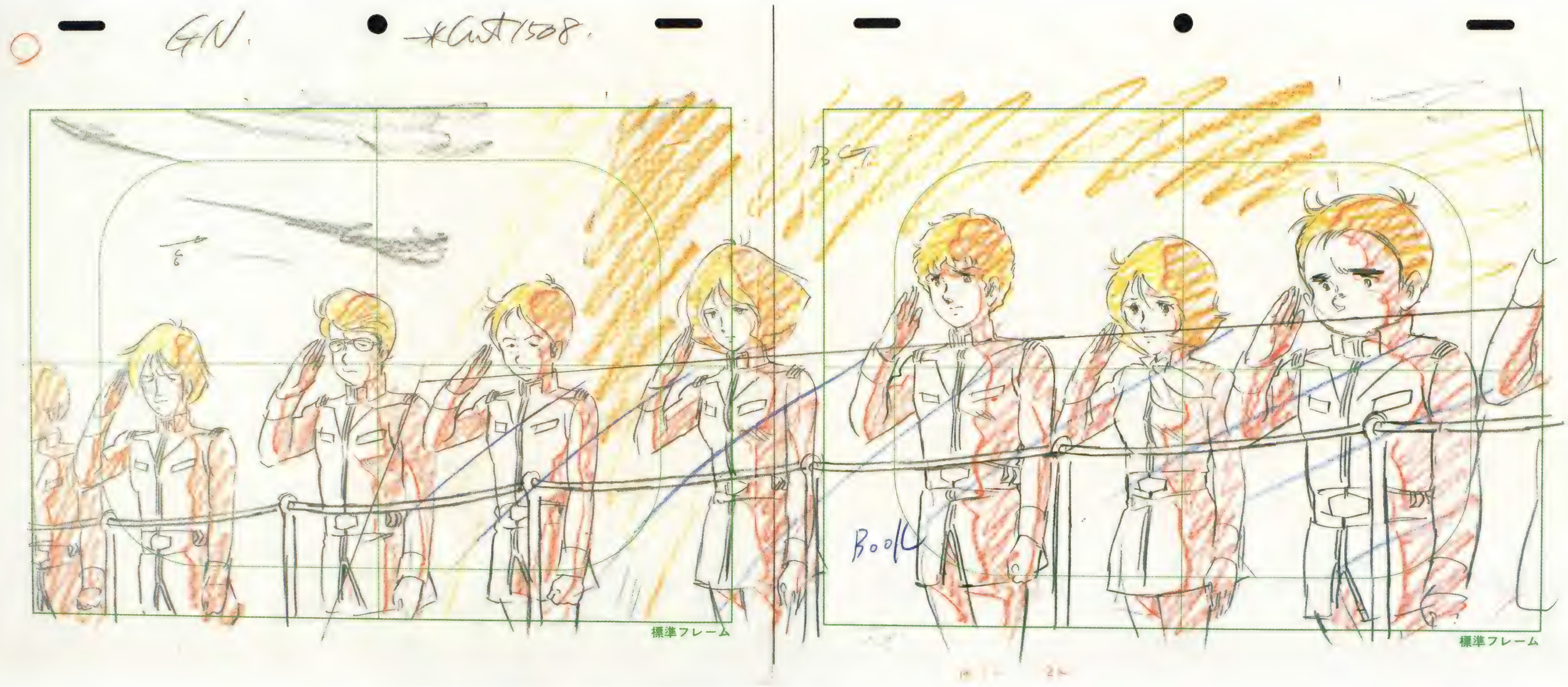

## 6. 遠くの敵

末子ガルマの戦死を悼み、ジオン本国のスペース・コロニー、サイド3で国葬が行われた。「国民よ立て。悲しみを怒りに変えて、立てよ国民」。ザビ家の長兄ギレン総帥の大演説は、ジオンのみならず全世界に中継された。「こ、これが、敵」とアムロ。「何を言うか。ザビ家独裁を目論む男が何を言うのか」とブライトは叫ぶ。クルーは初めて敵の姿を目の当たりにし、戦いの本当の相手を知る。ガルマを守りきれず左遷されたシャアもかの地で演説を聞いた。ガルマの死を問うギレンのアジテーションに、「坊やだからさ」と独りごちた。

GN
暗い
標準フレーム
標準フレーム

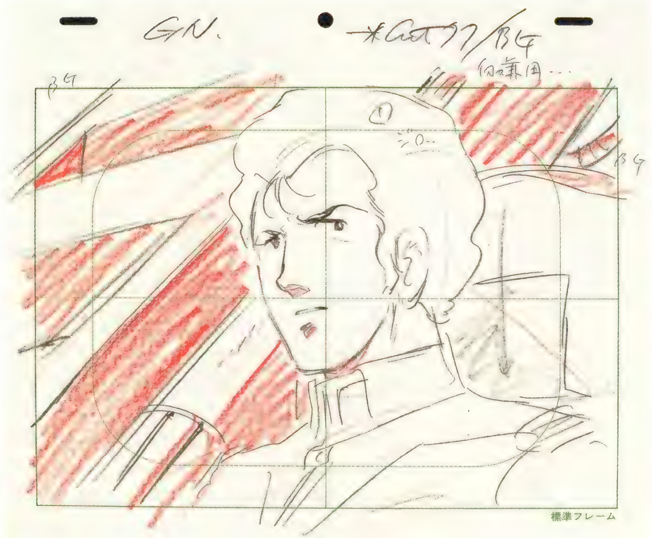
A-1
標準フレーム

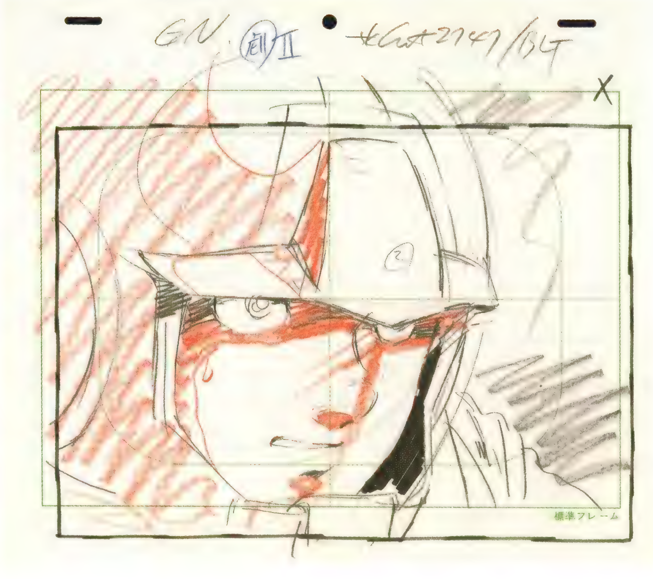
GN
とにかく狭い
標準フレーム




## 7. 若者たち

「な、殴ったね」「殴ってなぜ悪いか。貴様はいい、そうしてわめいていれば気分も晴れるんだからな」「二度もぶった。親父にもぶたれたことないのに」「それが甘ったれなんだ。殴られもせずに一人前になった奴がどこにいるものか」。16歳の少年アムロを弱冠19歳のブライトが殴る。望まない戦いに巻き込まれ、能力を超えた修羅場が続く。兄貴分のリュウ、結婚を控えたマチルダとウッディ。歴戦の勇者ランバ・ラルに、幼い兄弟を養う女スパイ・ミハル。幾たびの敵味方の死が急な成長を促し、若者たちはいつしか戦士へとなる。

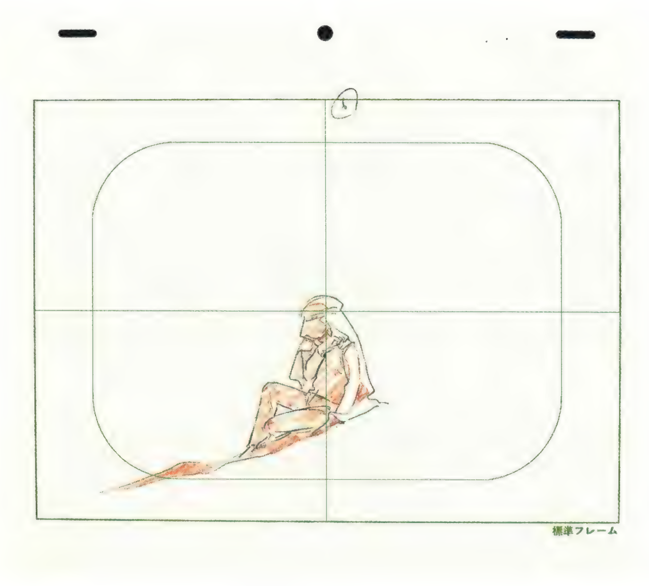

標準フレーム

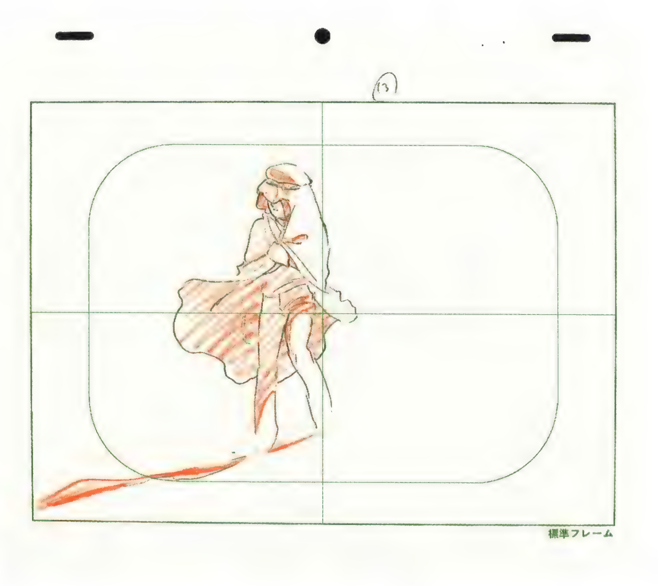

標準フレーム

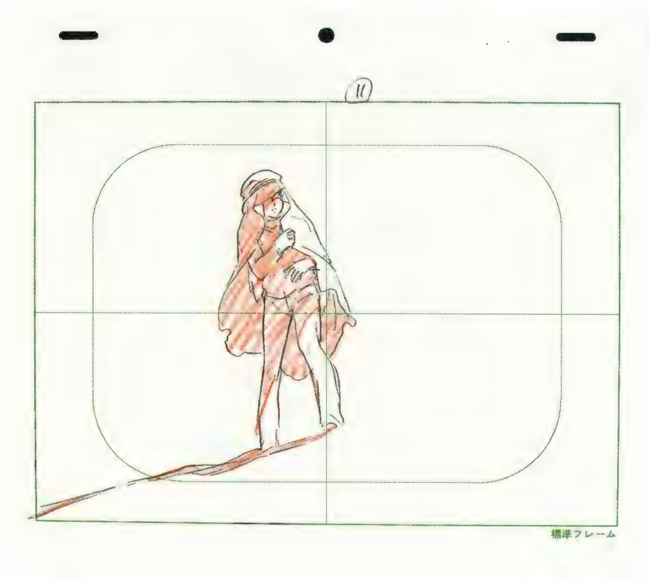
Book ①
Book ②
標準フレーム

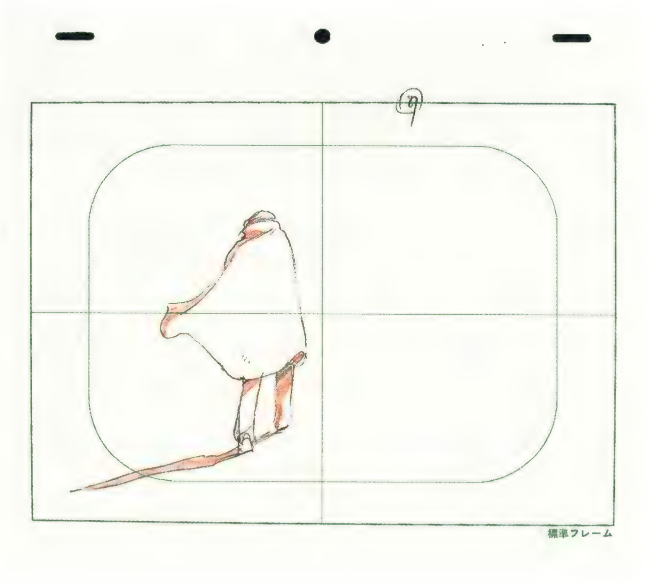
## 8. 脱走

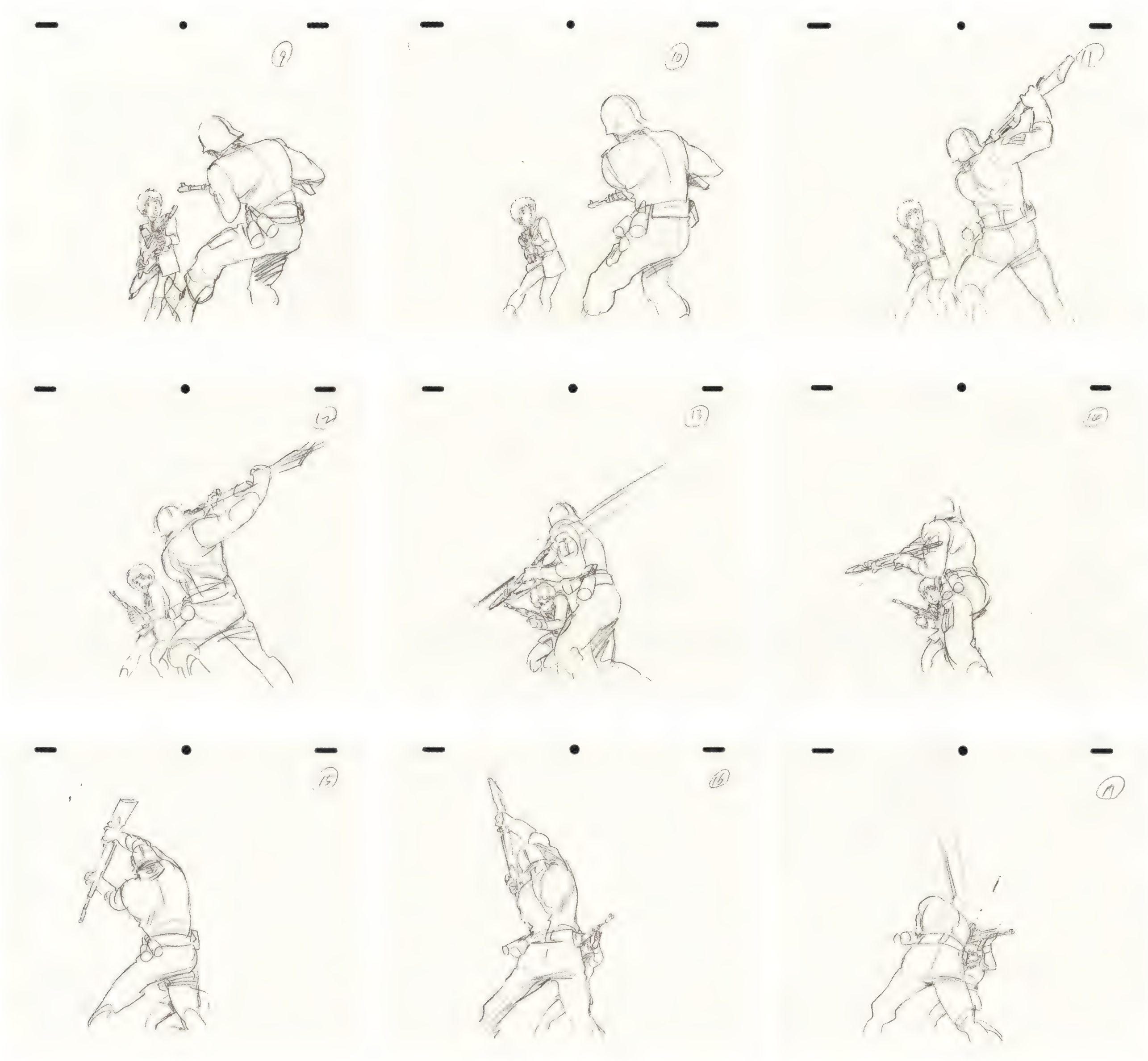
独断を重ねブライトにパイロットの適性を問われたアムロは傷つき、ガンダムとともに闇夜へと脱走を図る。砂漠にガンダムを隠し、アムロは独りさまよう。オアシスの町にたどり着いたアムロは、食事にありついたレストランでランバ・ラルとその部隊に遭遇する。「いい目をしている」。ランバ・ラルとハモンは、それぞれがアムロに一目置く。オアシスでの出会いは、戦いと別離へのプロローグだった。


標準フレーム


13
標準フレーム


11
標準フレーム


標準フレーム



## 9. 白兵戦

ランバ・ラルに尾行されたフラウ・ボゥを追ってホワイトベースの救出に向かったアムロは、戦いの後ブライトの命で独房に収監される。「僕はあの人に勝ちたい」と誓うアムロ。思うような補給を受けられないランバ・ラルは、小型戦車キュイで白兵戦を仕掛ける。予想外の攻撃に総員が応戦する中、アムロも収監から解放される。モビルスーツの力に頼らない、ライフル銃を手にした生身の戦いに、アムロは全力で挑む。

③

GD 19-71
ガンダム No.19
*Cut 71/BG
標準フレーム

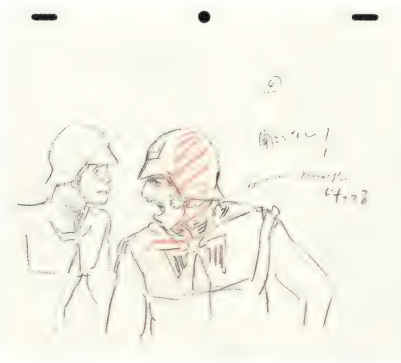
GN
*Cut 905/BG
標準フレーム

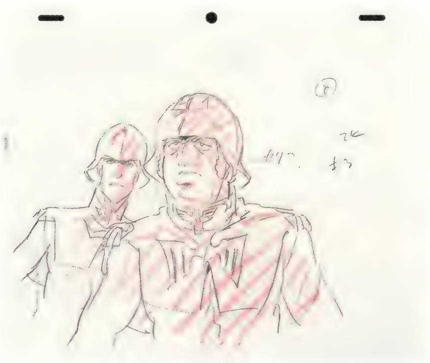
GN
*Cut 226/BG
標準フレーム

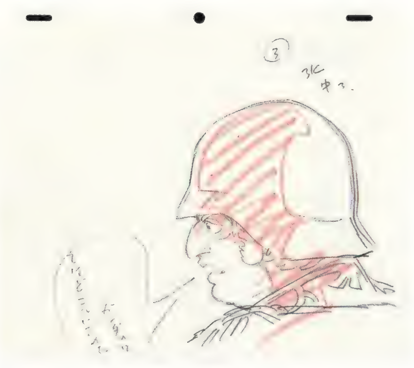
GR②
*Cut 889/BG
標準フレーム

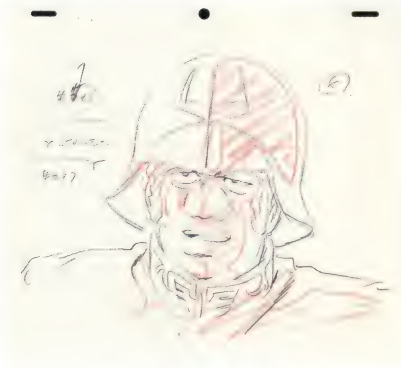
## 10. かりそめの勝利と敗北

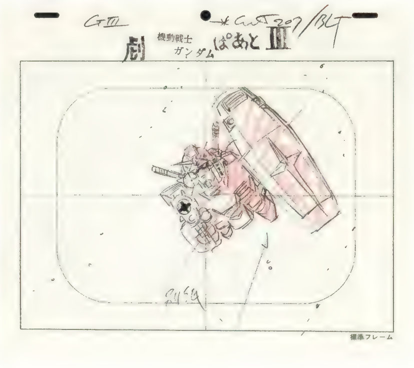
オデッサで資源採掘と輸送の任に当たったキシリア・ザビ少将麾下のマ・クベ大佐は、キシリアの弟ドズル・ザビ中将の部下ランバ・ラルに十分な援助を行わなかった。やむなく白兵戦に討って出たランバ・ラルは、図らずも亡きジオン・ダイクンの娘セイラと出会い「戦いの中で戦いを忘れた」と心乱す。ランバ・ラルはアムロや少年兵へ「これが戦いに敗れるということだ」と叫び自爆する。残された兵力で特攻をかけたハモンは、病身のリュウに体当たりされともに散る。戦いに真の勝者も敗者もありはしない。

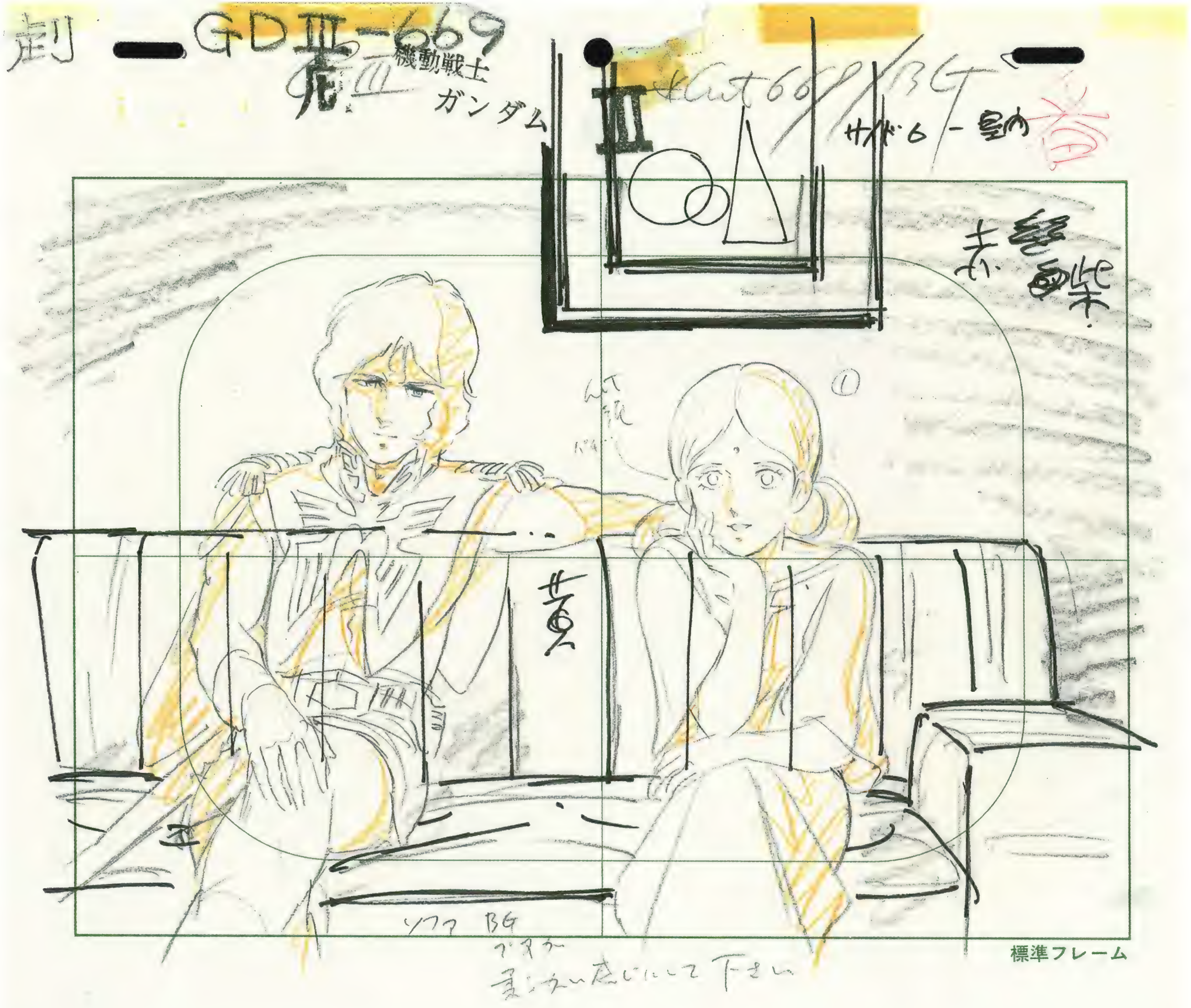






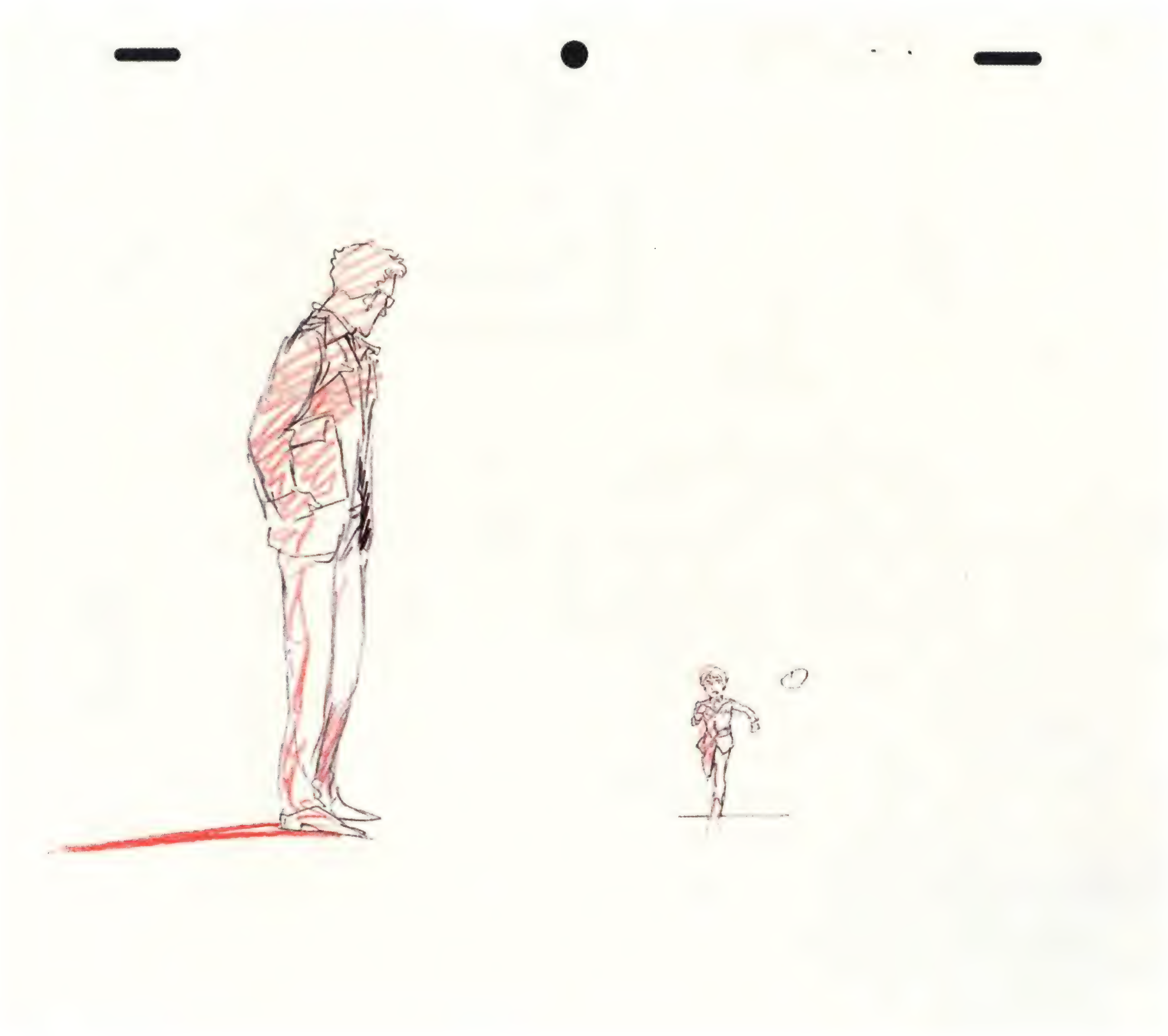



劇
機動戦士
ガンダム
ぱあと III
標準フレーム



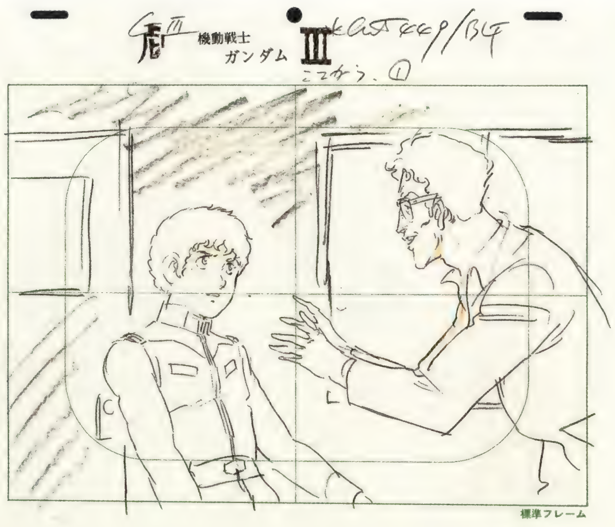

## 11. ニュータイプ、覚醒。

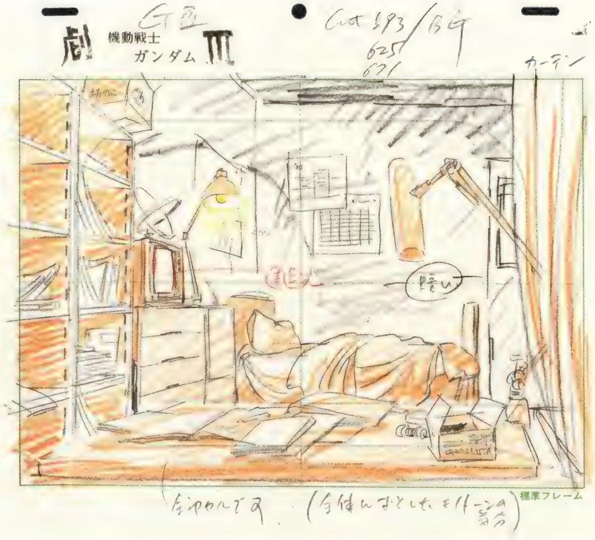
オデッサ作戦の勝利を経て攻勢に転じた連邦軍。ホワイトベースも新たな陽動作戦の指令を受け再び宇宙へと旅立ち、それをシャアの戦艦ザンジバルが追う。宇宙の戦いで、アムロはニュータイプへの目覚めを加速させていく。シャアの盟友ドレンのキャメル艦隊を撃破すると、サイド6空域ではドズル・ザビ麾下のコンスコン隊を数分で殲滅する。「白いモビルスーツが勝つわ」。サイド6で戦いのテレビ中継を観ていたララァは、映像に現れないガンダムの勝利をシャアに予言する。戦いはいよいよ新たな局面を迎えようとしていた。



## 12. 父と子

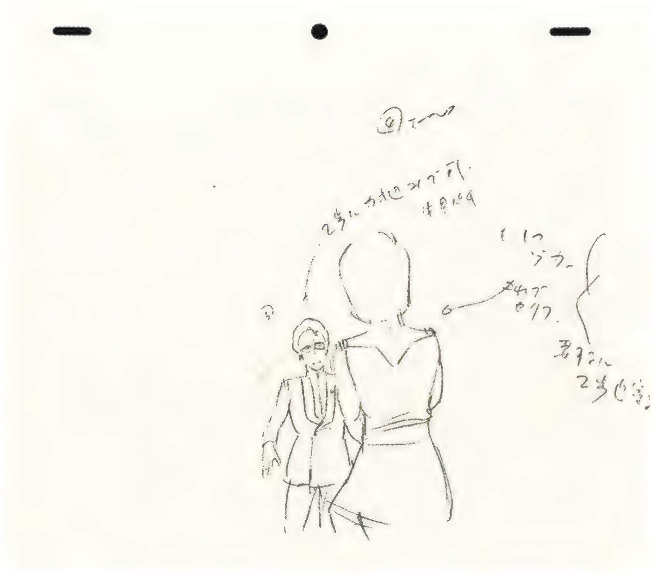
寄港したサイド6で、買い物に出たアムロは偶然、父テム・レイを見かけ部屋を訪ねた。テムはジャンク屋でモビルスーツの新開発に打ち込んでいたが、アムロが手渡されたのは時代遅れのパワーアップメカだった。テムは、酸素欠乏症に冒されていた。「父さん、ぼく、国で母さんに会ったよ」。テムはいらだちアムロを遮る。「急げ、おまえだって軍人になったんだろうが」。部屋を後にしたアムロは、変わり果てた父の残像をふりほどくかのように、パワーアップメカを投げ棄てた。

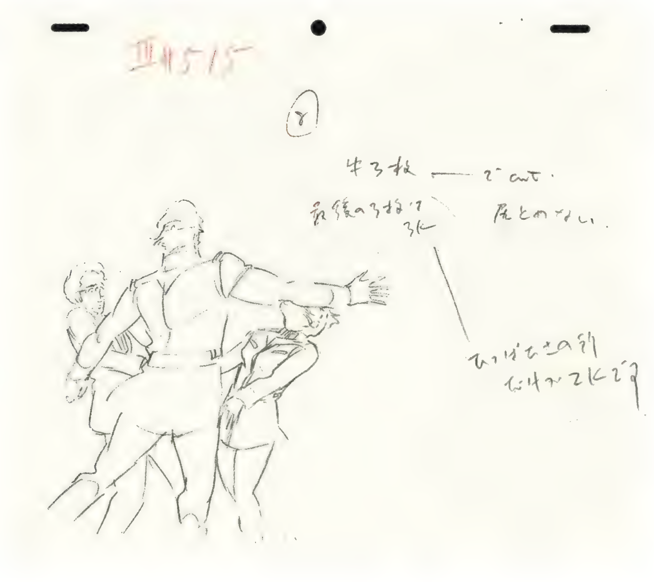

劇
機動戦士
ガンダム III
標準フレーム


劇
機動戦士
ガンダム III
カーテン
標準フレーム

GN III
c-364

標準フレーム





## 13. 恋と愛

ミライはサイド6でフィアンセの監察官カムランと再会する。中立サイドに留まり戦争に無関心なカムランに対し、戦いをくぐり抜けてきたミライは違和感を覚える。そんなミライにブライトも恋心を隠さない。ホワイトベースがサイド6を出港する準備に入ると、カムランは自家用機での護衛を申し出た。決死の厚意を頑なに拒否するミライを、スレッガー中尉が平手で打つ。「この人は本気なんだよ。わかる?」

Ⅲ #520

Ⅲ #521

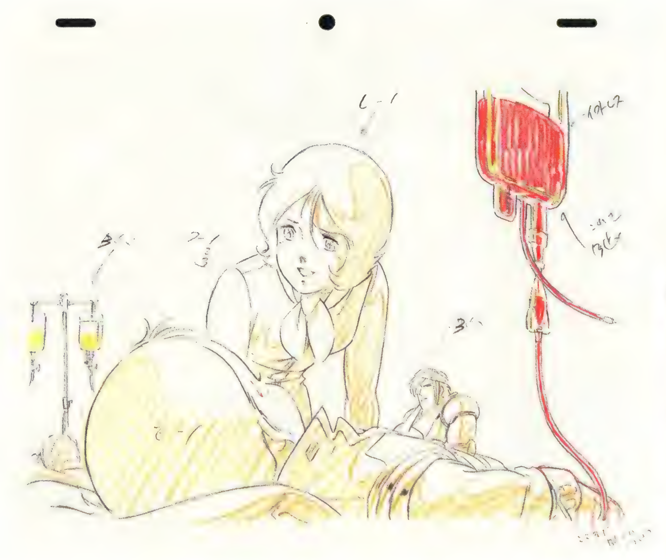
Ⅲ #524

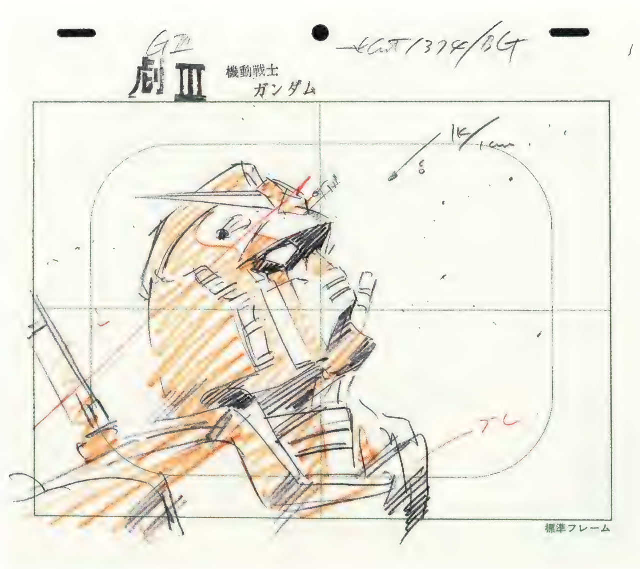
## 14. 離れゆく友

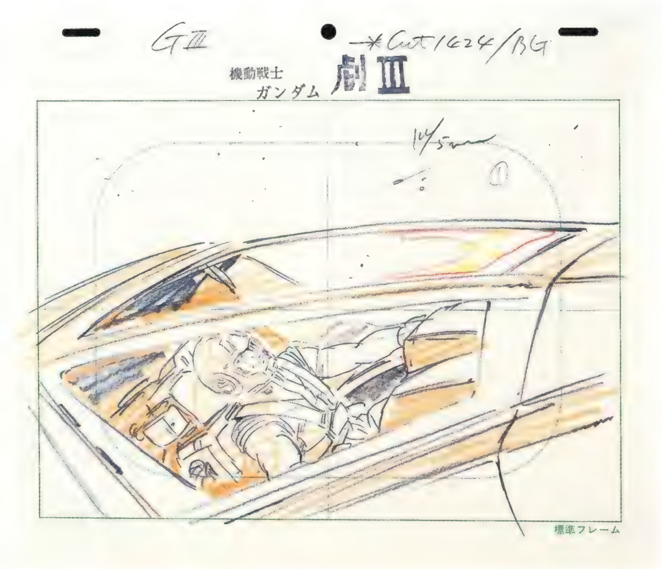
連邦軍はジオン本国に向け進軍を続け、ついにドズル・ザビが守る宇宙要塞ソロモンへ攻略戦を仕掛ける。両軍のモビルスーツとミサイルが行き交う総力戦の中、ハヤトのガンキャノンが被弾。負傷し収容されたハヤトは、ニュータイプとして目覚めたアムロとの実力差に涙する。「アムロは、違うわ。あの人は、私達とは違うのよ」とフラウ・ボゥは遠くを眺めて言う。先鋒を務めたホワイトベースが最前線で持ちこたえる中、連邦軍は最新兵器ソーラ・システムを発射してソロモンの要所を焼き焦がし、戦局は大きく連邦軍に傾いた。

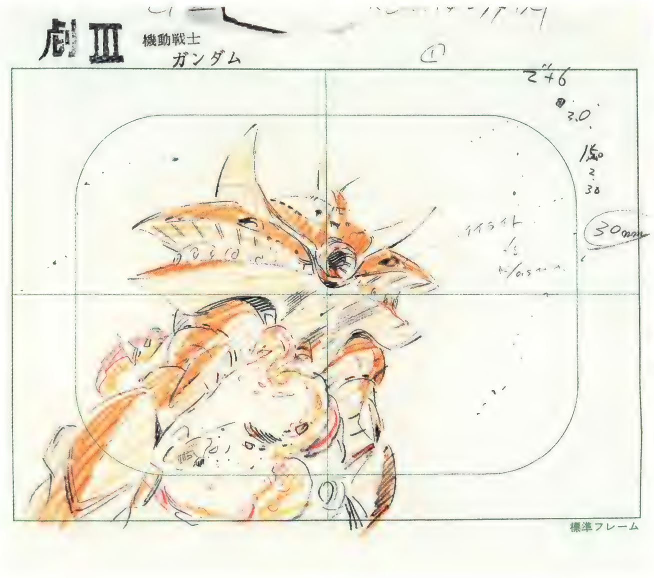
A-7

A-21




劇III
機動戦士
ガンダム
標準フレーム

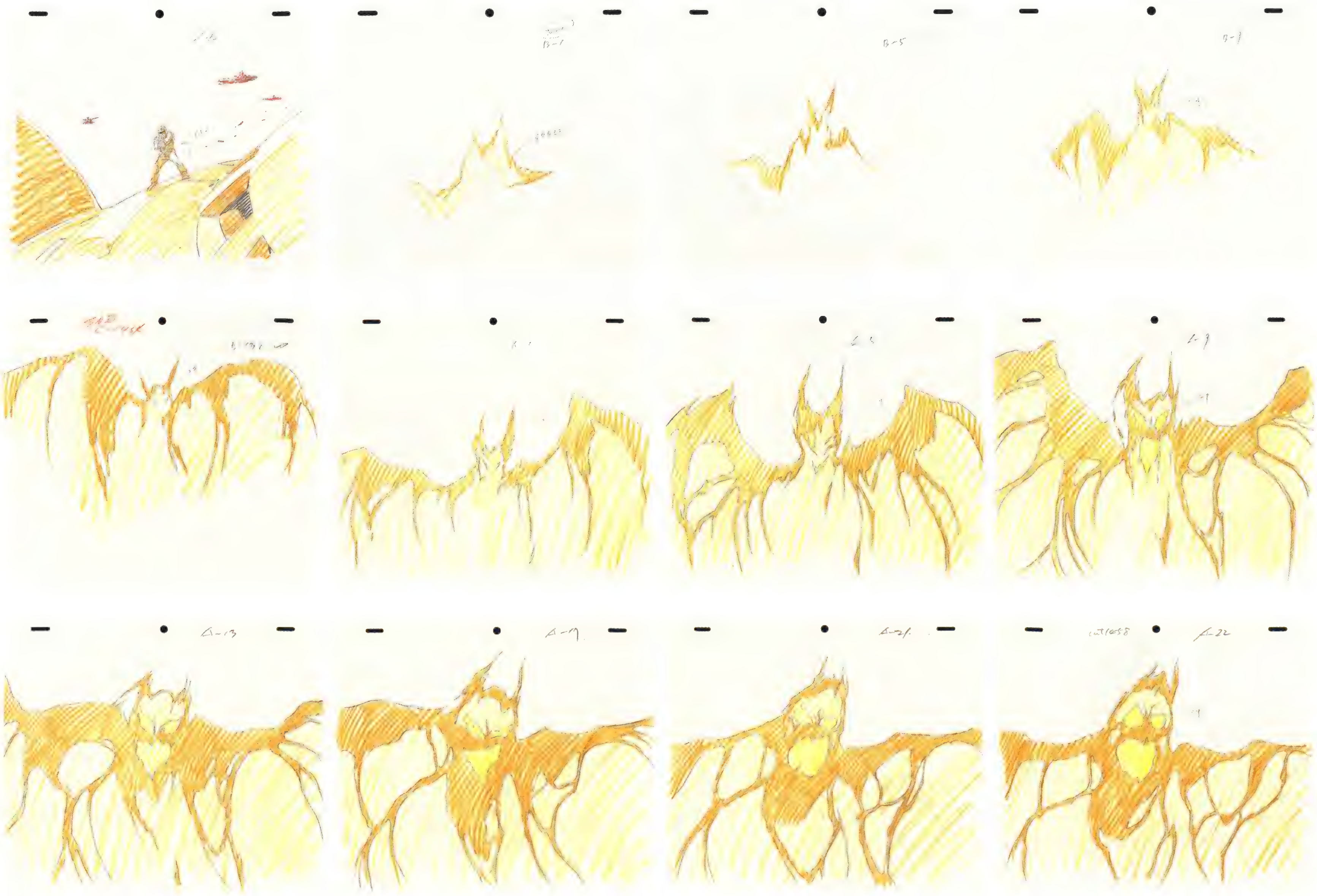

劇III
機動戦士
ガンダム
標準フレーム

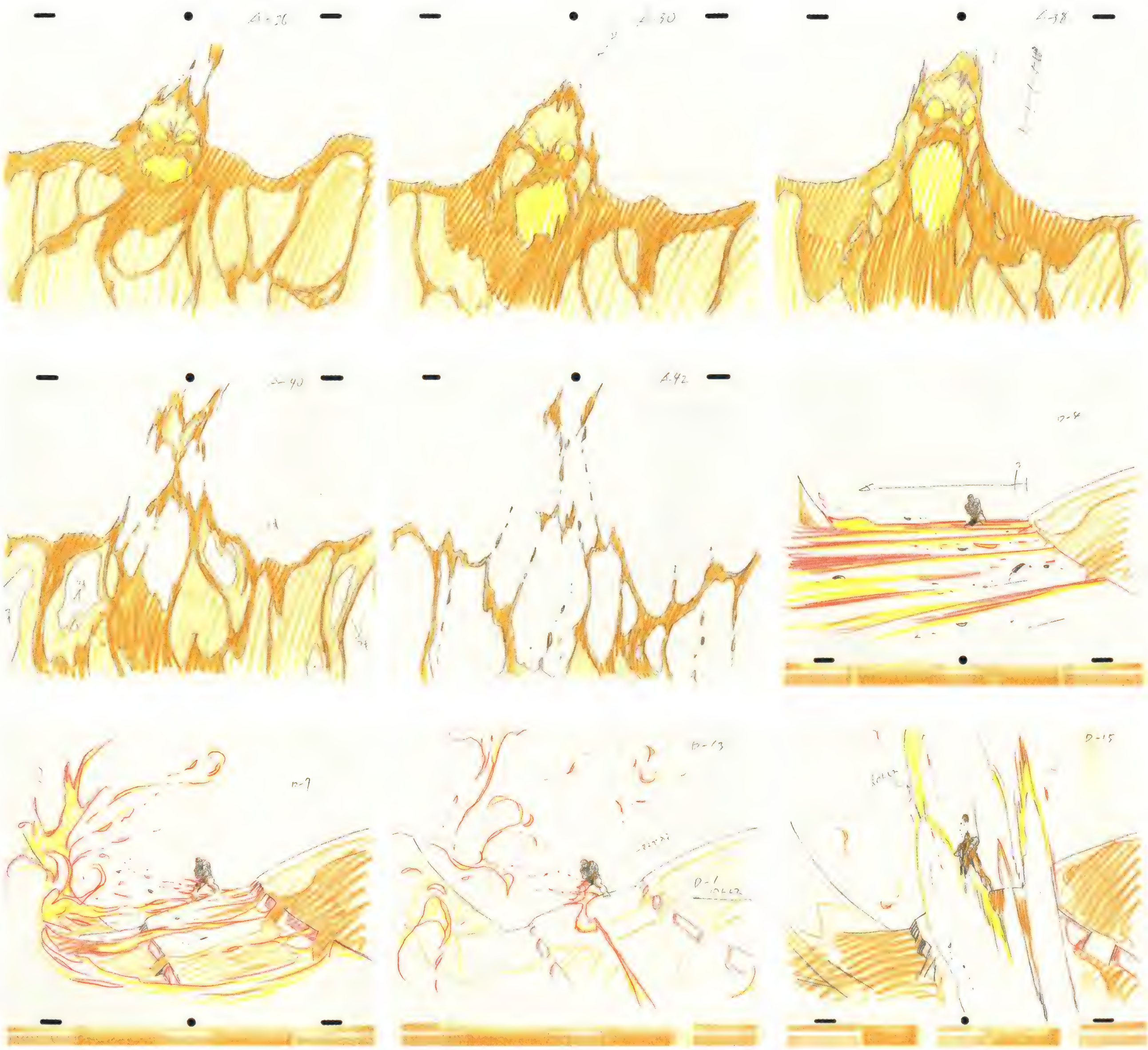

劇III
機動戦士
ガンダム
標準フレーム

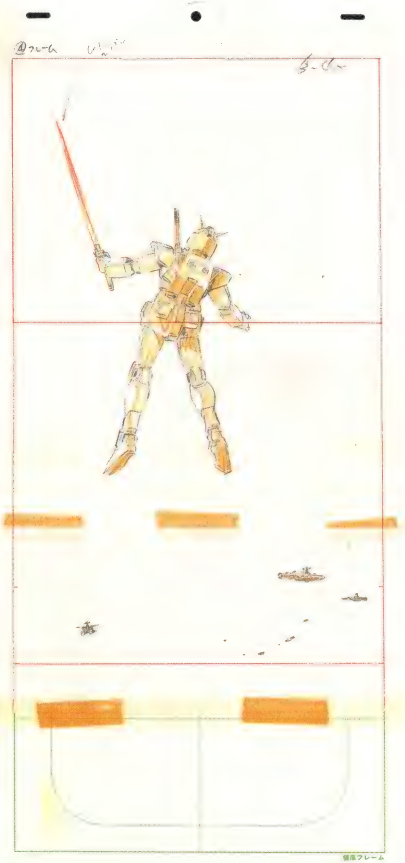
GDIII-2325
劇III
機動戦士
ガンダム
C2325
標準フレーム

## 15. 男たちの最期、別れ

ソーラ・システムの攻撃で劣勢を余儀なくされたドズルは、妻子をカプセルで退避させ、自身は新型モビルアーマー、ビグ・ザムで最後の戦いに撃って出た。被弾し着艦したスレッガーは、唐突にミライの告白を受ける。「死なないでください」。戸惑うスレッガーは「空でなくしたら大変だ」と、母親の形見の指輪をミライに手渡し出撃する。圧倒的な攻撃力で連邦軍の艦隊を次々と沈めるビグ・ザムを見てスレッガーは言う「悲しいけど、これ戦争なのよね」。突撃したコア・ブースターは大破し、ひるんだビグ・ザムにガンダムが斬りかかる。

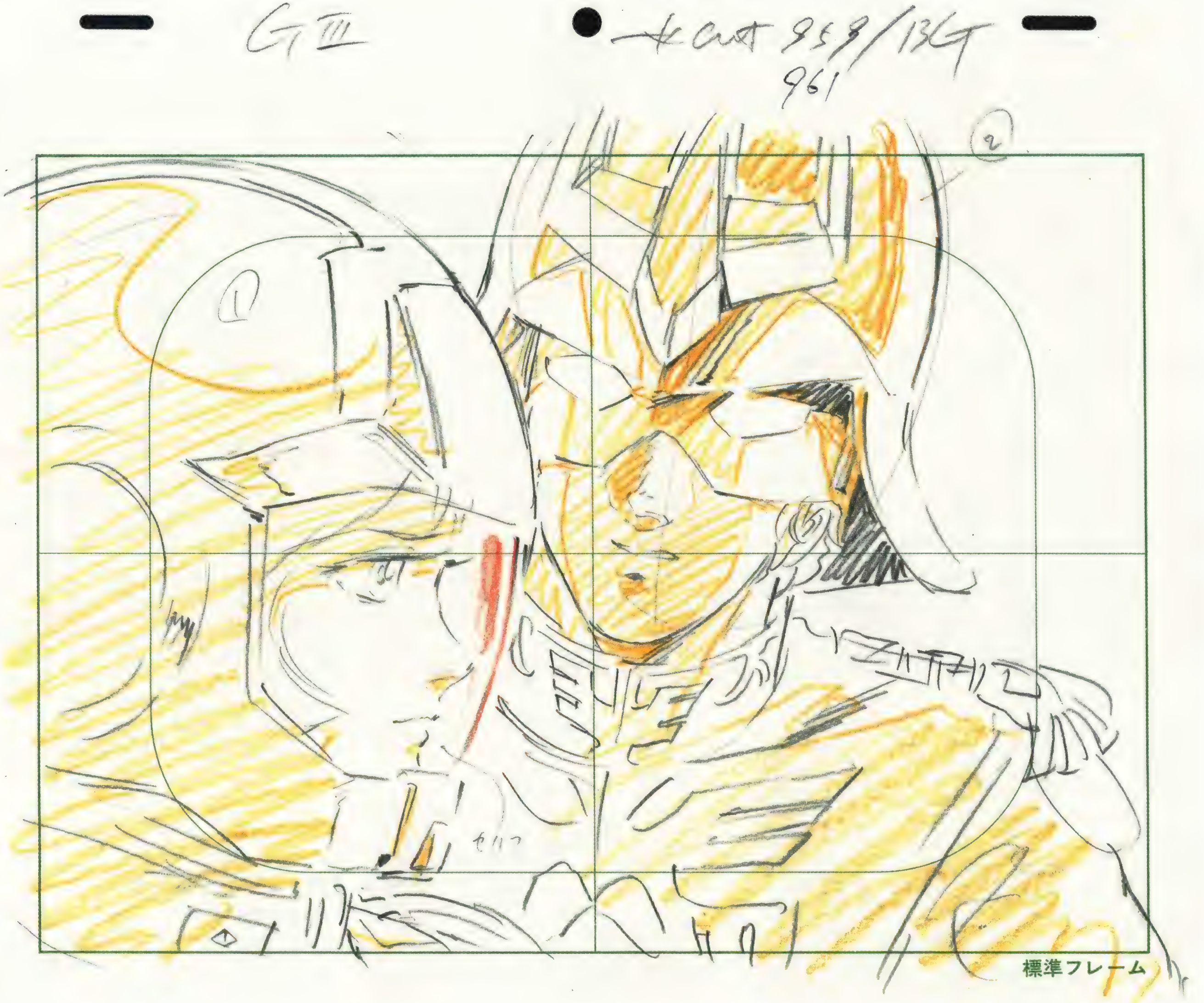


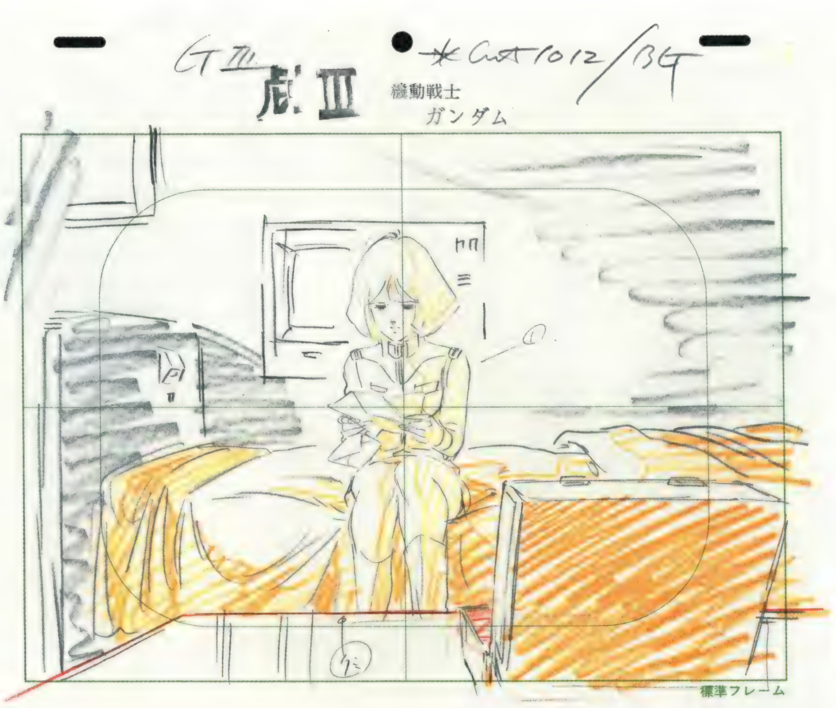




## 16. ゆらめきのぼるもの

「たかが一機のモビルスーツに、このビグ・ザムがやられるのか。ジオンの栄光、この俺のプライド、やらせはせん、やらせはせん、やらせはせんぞ」。ドズルはガンダムにとどめを刺され、ビグ・ザムのコクピットからマシンガンを持って飛び出した。ガンダムにむけてマシンガンを撃ち続けるドズルの後ろに、アムロは鬼気迫る悪意の幻影を見いだし、戦慄する。


GⅢ
カット 959/13G
961
①
②
セリフ
標準フレーム



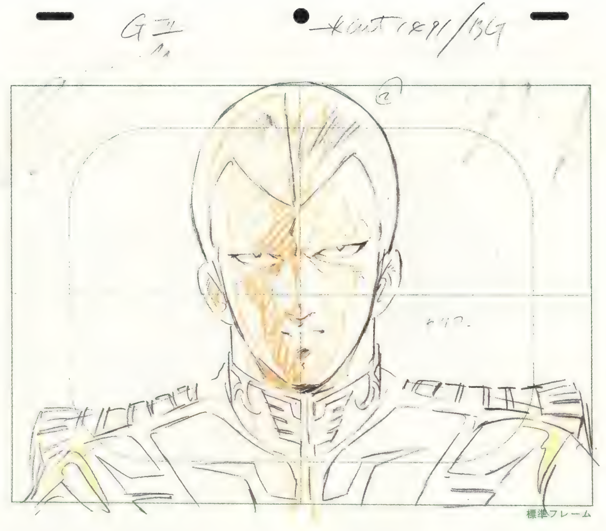
## 17. 選びとる運命

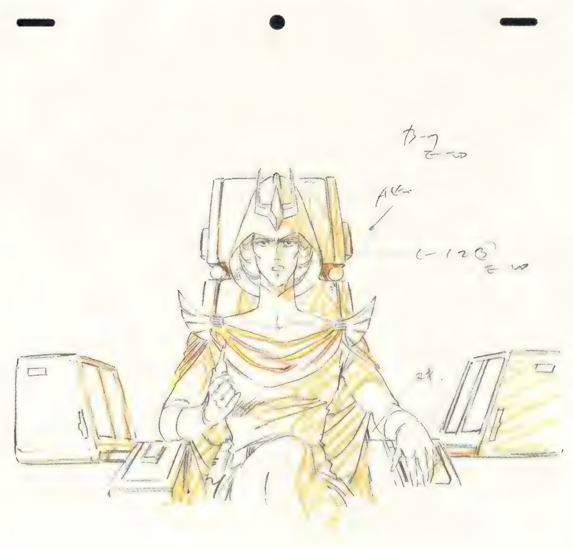
レジャーと牧畜用に作られ棄て去られたテキサス・コロニーで、シャアとララァはエルメスのテストの準備をしていた。コロニーの空域にいたホワイトベースは、コロニー内へガンダムを偵察に送り込む。ガンダムはシャアが操るゲルググと激戦の末傷つく。ホワイトベースはガンダムを救うべくコロニー内へ進入。暴風が吹き荒れるコロニー内へバギーで出たセイラは、馬を駆る兄キャスバルと再会する。復讐を止めようと追いすがる妹に兄はいう。「私はシャア・アズナブルだ。過去を捨てた男だ」。シャアはセイラに金塊を残し地球への帰還を促した。セイラはブライトに素性を明かし、独り涙にくれた。

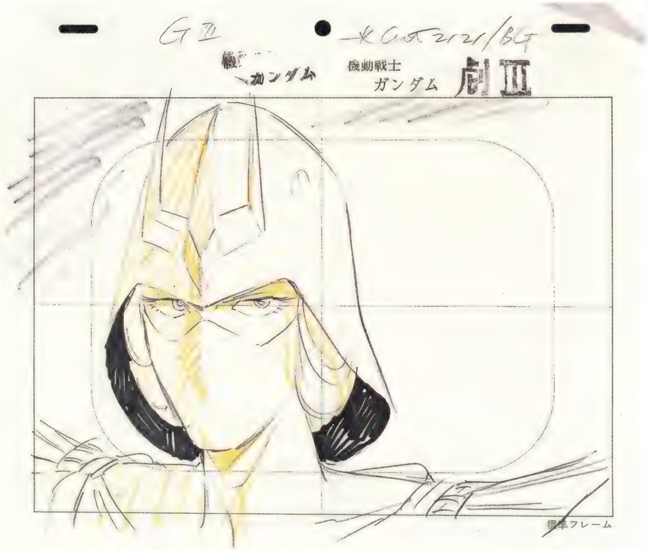
標準フレーム

## 18. 愛憎と確執

ギレンは密閉型コロニーのマハルから住民を退去させ、新型兵器ソーラ・レイの開発を進めていた。ギレンの強引な政治手法に業を煮やした父デギン公王は、「貴公はそのヒットラーの尻尾だな」と警告を与え、秘かに和平工作を開始する。デギンは極秘裏に連邦軍のレビル将軍との接触を果たすが、ギレンが発射したソーラ・レイで焼き尽くされた。妹キシリアは父の死に疑念を抱く。その後、最終決戦の最中に父殺しの真相を聞き出した妹は、虚を突いて兄を撃ち抜いた。ギレンはデギンが警告した通りに、身内の手で葬りさられた。

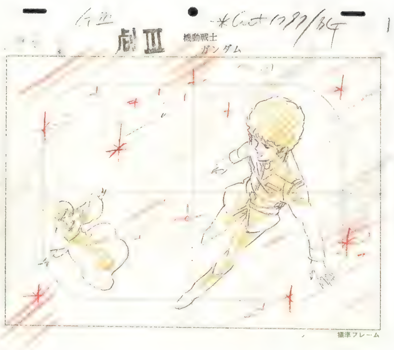

標準フレーム

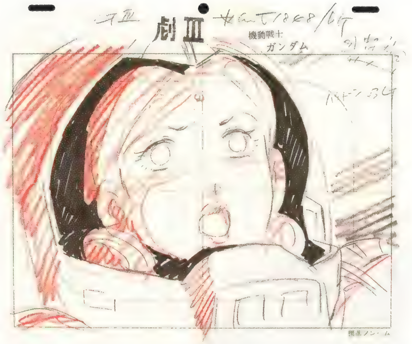


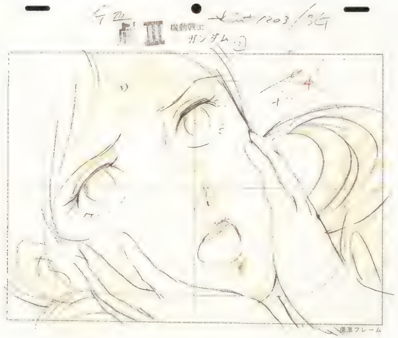

機動戦士
ガンダム
劇III
標準フレーム

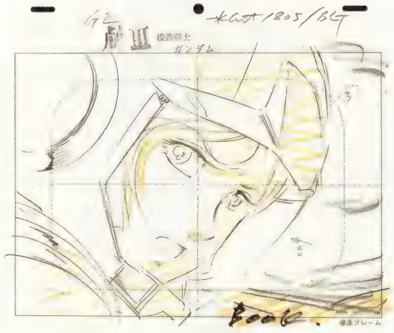
## 19. わかり合い、別れ

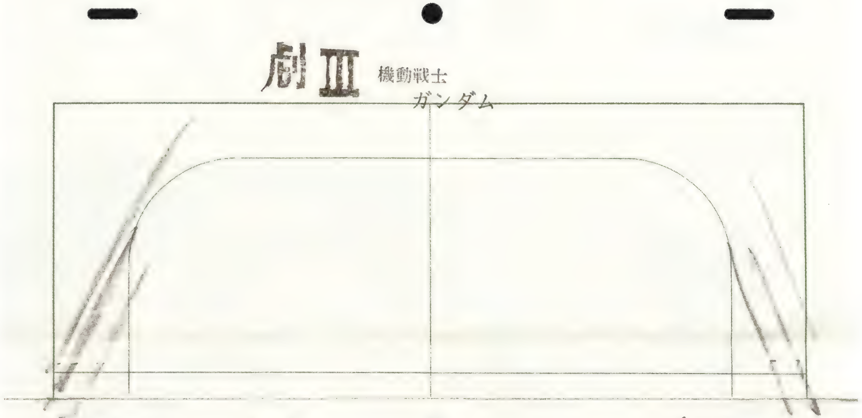
ニュータイプ専用に開発されたモビルアーマーのエルメス。順応を早めるララァは連邦軍の艦隊を次々に沈める。一方アムロはサイコミュが操るビットの動きを見極め、次々と撃ち落とす。ララァは叫ぶ。「あなたの来るのが遅すぎたのよ」。「ではこのぼくたちの出会いはなんなんだ」。ニュータイプの邂逅に「ヤツとの戯れ言はやめろ」とシャアが割って入る。ララァはアムロに追い詰められたシャアの身代わりとなって散る。わかりあえないままに訪れた永遠の別れに、アムロが、そしてシャアも涙した。

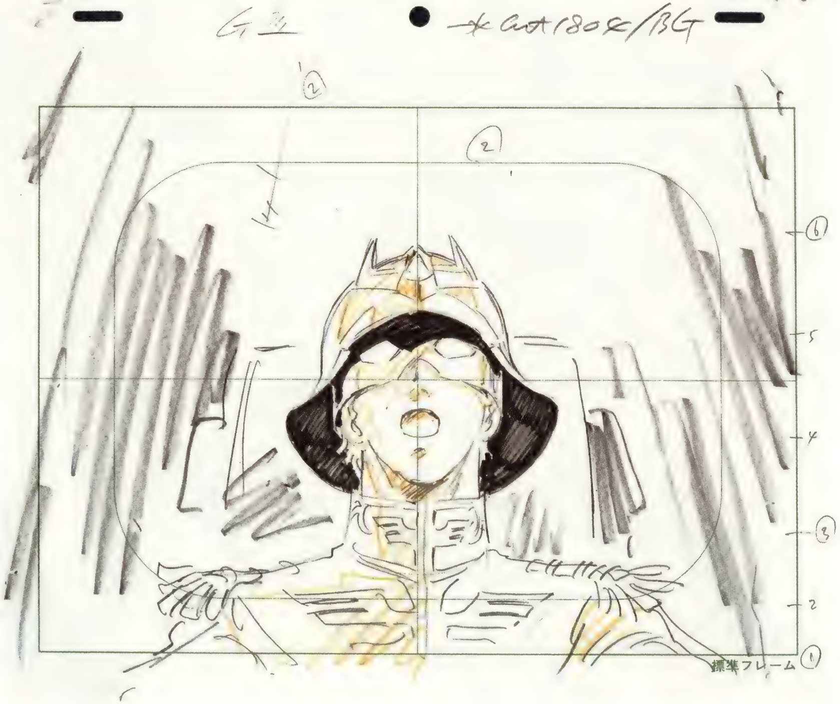

劇III
機動戦士
ガンダム
標準フレーム


劇III
機動戦士
ガンダム

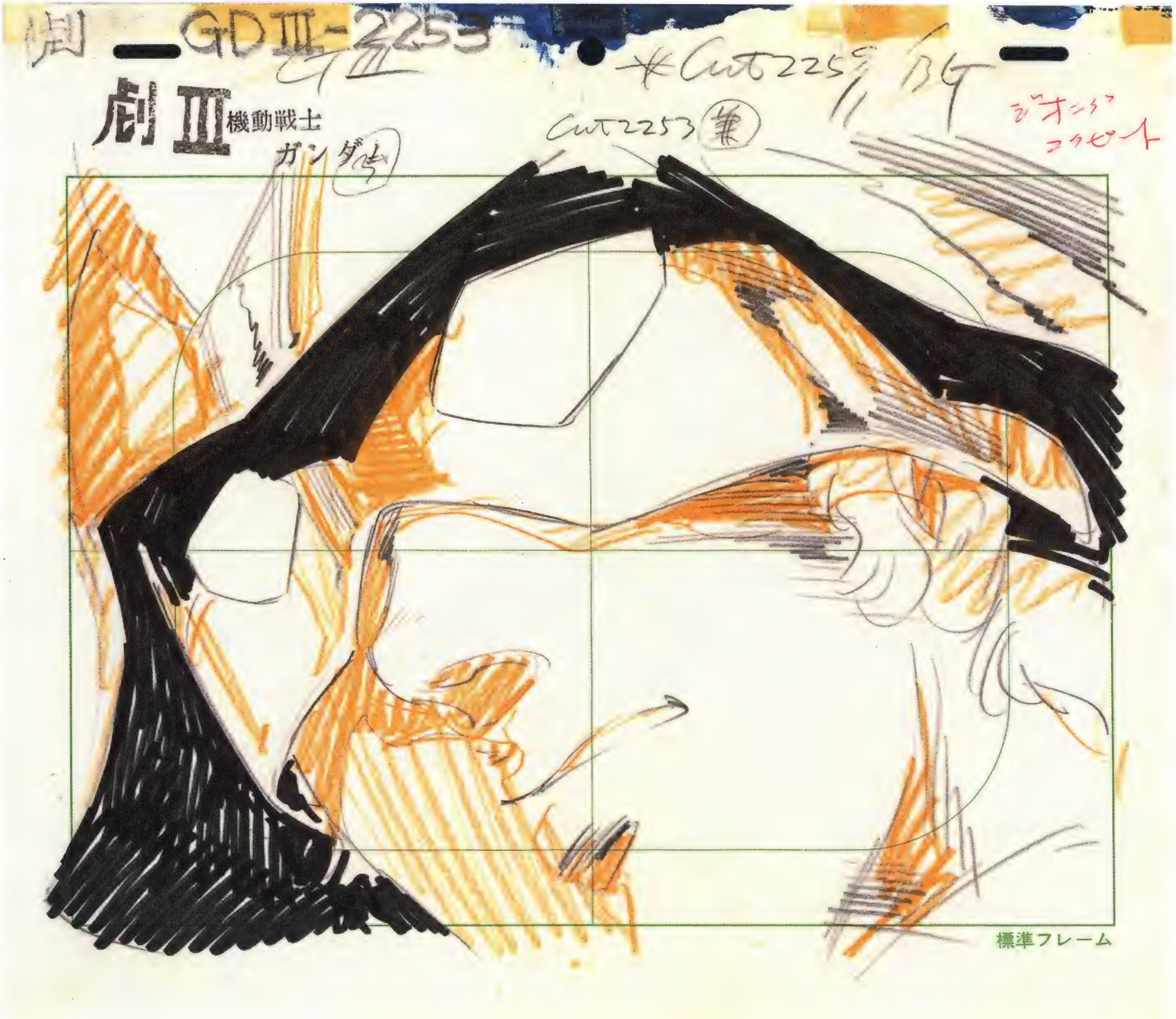

劇III
機動戦士
ガンダム
標準フレーム


劇III
機動戦士
ガンダム
標準フレーム


劇III
機動戦士
ガンダム


標準フレーム

Ⅲ - 2256 2258
ララァは…

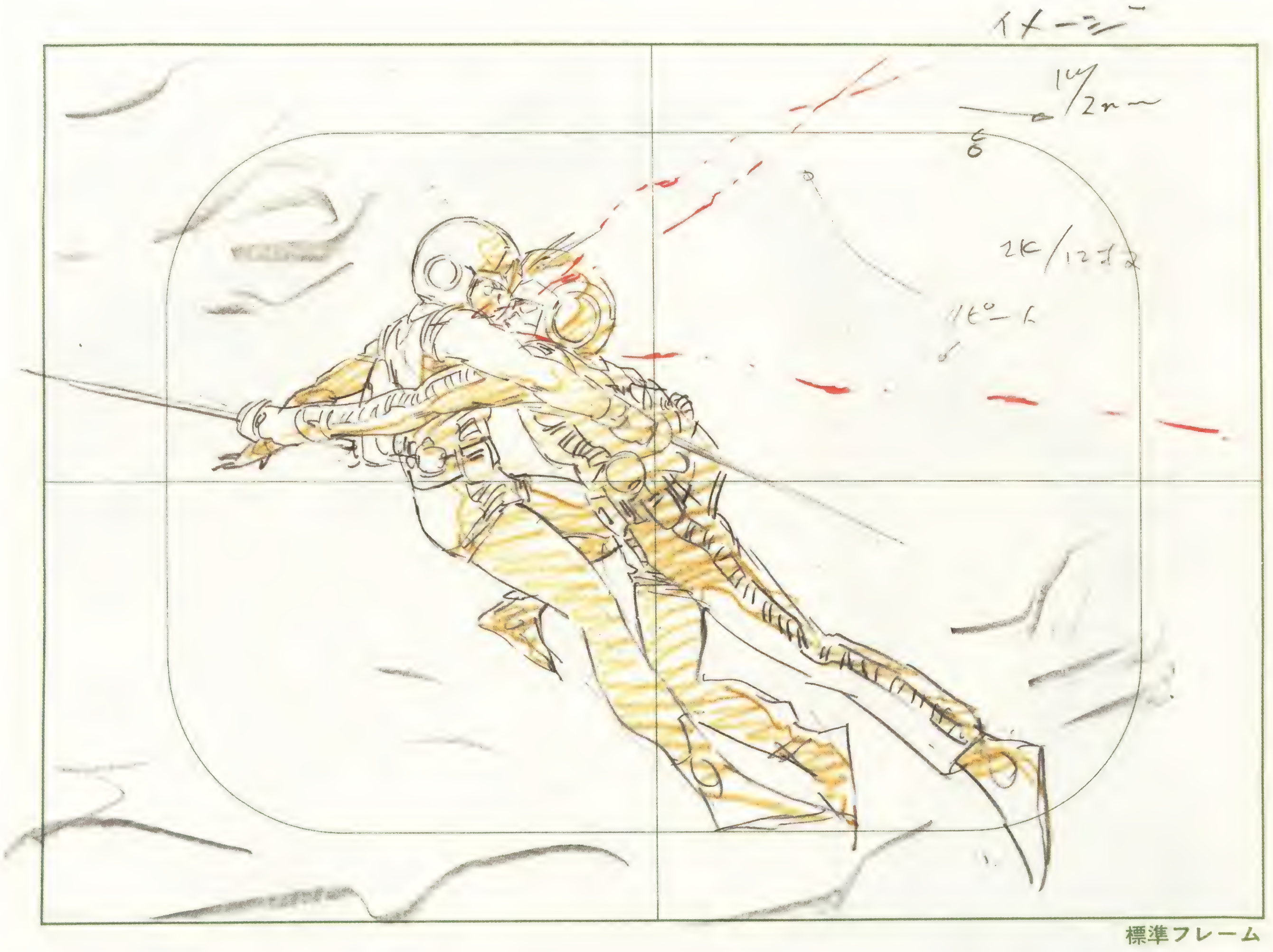



## 20.決戦

ソーラ・レイの攻撃で主力艦隊の大半を失った連邦軍は、ホワイトベースを中心に宇宙要塞ア・バオア・クーへ進路をとる。ジオン軍は空母ドロスを中心に守りを固め、シャアは未完のモビルスーツ、ジオングを駆って戦線へ向かう。ガンダムはガンキャノンとモビルスーツ隊を誘導し要塞への進入を目指すが、シャアのジオングが執拗に追う。「見えるぞ、私にも敵が見える」。ガンダムはジオングとの死闘で相打ちとなり、片腕と頭部を失う。アムロはガンダムを棄て基地内部へと歩を進めるが、そこにシャアが立ちはだかった。

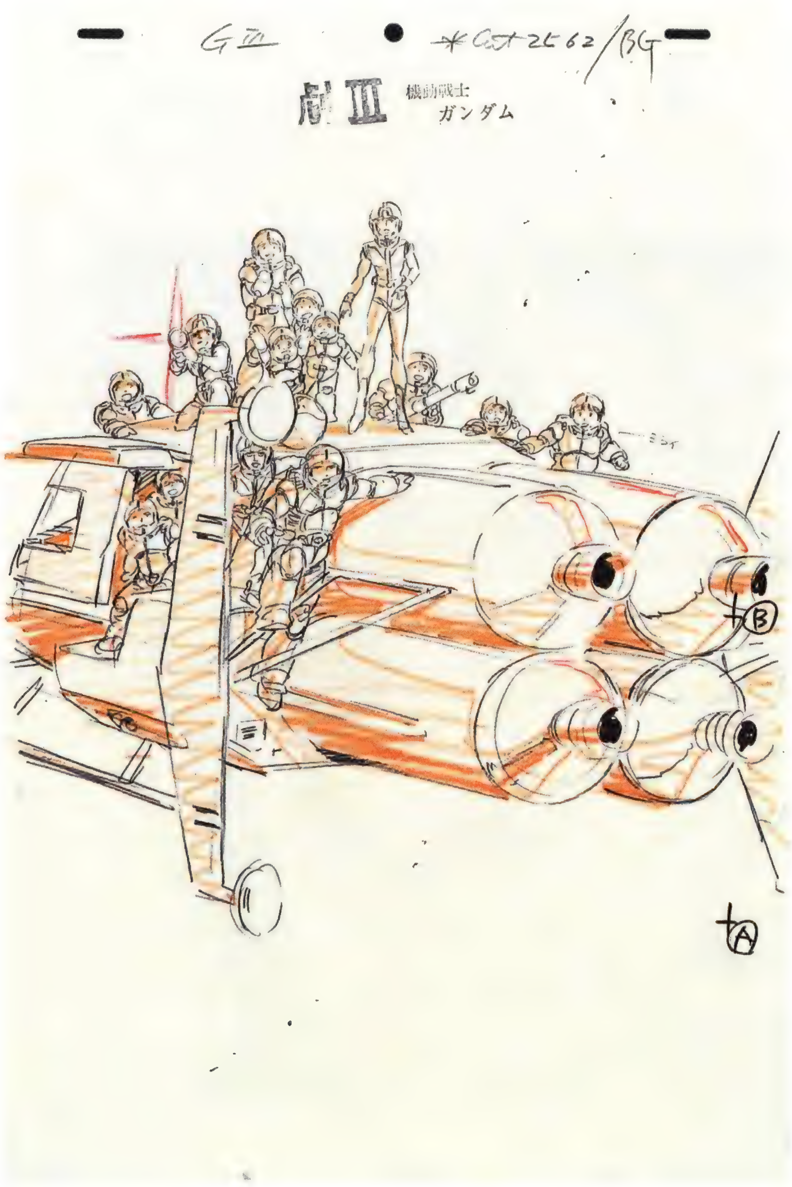
## 21. それぞれの最後の戦い

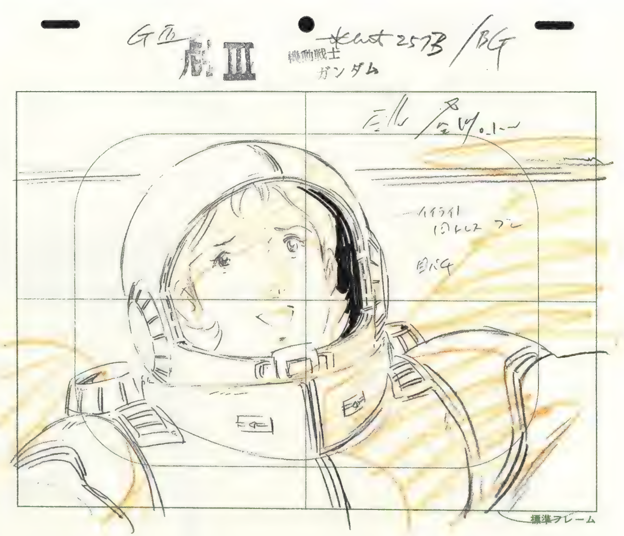
「人は、流れに乗ればいい。だから私は君を殺す」。ニュータイプとして覚醒したアムロを倒すために、シャアは肉体同士の戦いを選択した。剣で切り結ぶアムロとシャア。最後の一撃は相打ちとなり、アムロは腕を、シャアは額にダメージを負い、セイラが割って入る。シャアはセイラに別れを告げ、ア・バオア・クーからの脱出を図るキシリアを追った。シャアは、離陸直前のザンジバルのブリッジ前に現れると、キシリアの額を狙ってバズーカ砲を発射する。「ガルマ、私からの手向けだ。姉上と仲良く暮らすがいい」。



劇III
ガンダム
標準フレーム
A
PAN DOWN
B
2449

GIII
劇III
機動戦士
ガンダム
標準フレーム


劇 III
機動戦士
ガンダム


劇 III
機動戦士
ガンダム
標準フレーム

劇 III
機動戦士
ガンダム
標準フレーム

## 22. 脱出

最終決戦の最中に指揮官を失ったジオン軍に対し、連邦軍は攻勢を強めていった。シャアとの戦いに傷つきアムロは絶望に襲われるが、横たわるガンダムの残骸を見つけ希望を抱く。コア・ファイターに乗り込むと、ララァの声に揺り動かされて、次々と仲間たちを脱出へ導く。ブライト、ミライ、カイ、ハヤト、セイラ、フラウ・ボゥは、ランチで脱出しながら、大破し沈みゆく母艦を見守った。アムロの脱出をあきらめかけたその時、今度はカツ、レツ、キッカの導きで、爆発の中からコア・ファイターが現れた。「ごめんよララァ、僕にはまだ帰れるところがあるんだ。こんなにうれしい事はない」。この戦いのあと、地球連邦政府とジオン共和国との間で終戦協定が結ばれ、戦争はいったんの集結をみた。

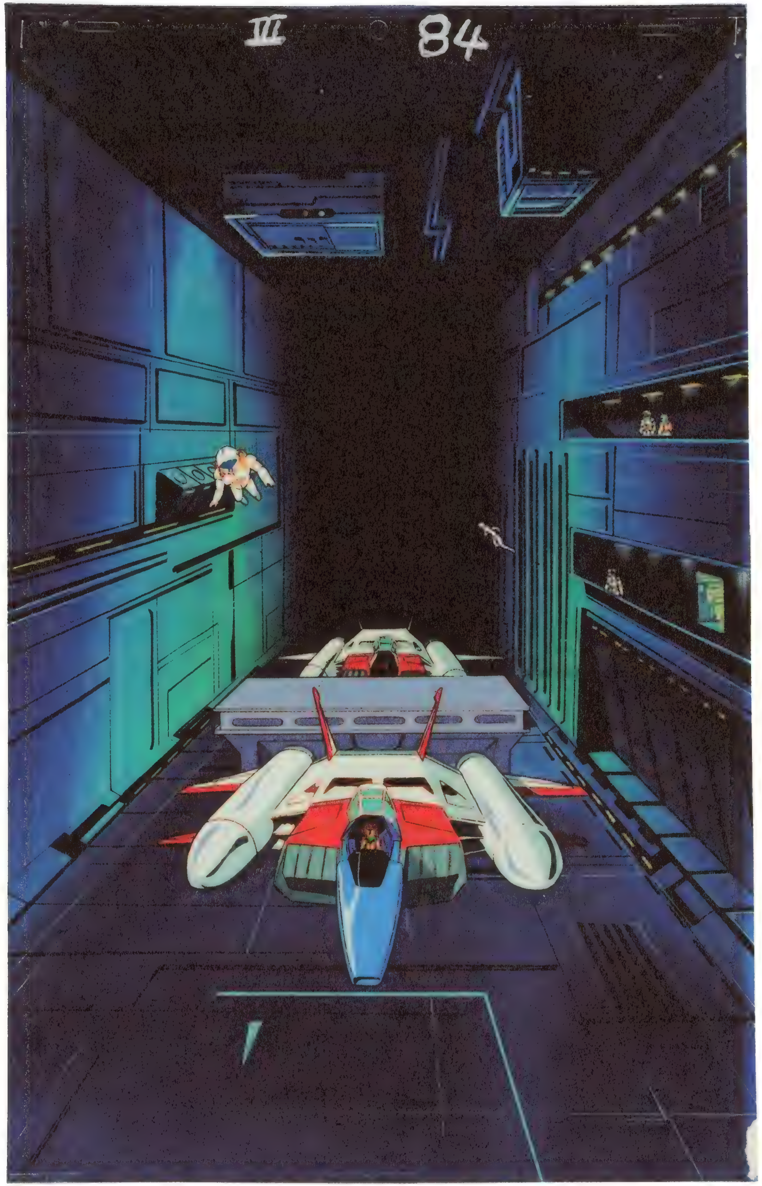
# 8. セル画

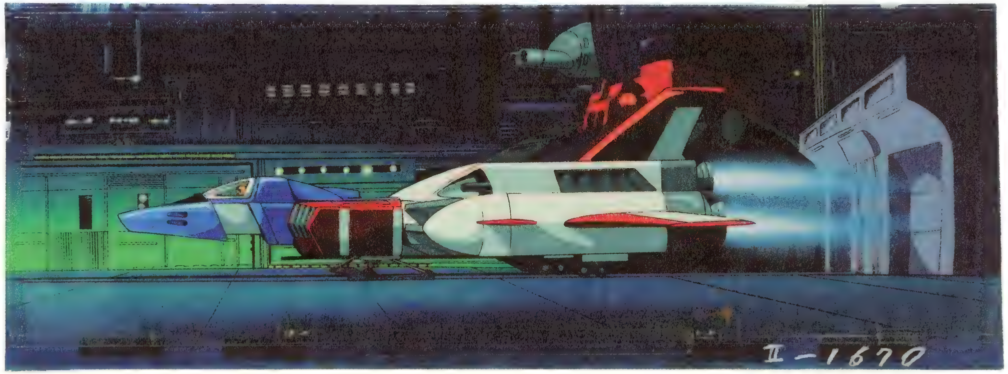
## 映像に最も近い素材

ガンダムのTV版、劇場版で実際に使用されたセル画は、一部が現存しています。セル画とは、透明フィルムに手描きした動画の線描を転写し、彩色したものです。アニメは、背景画の上に、少しずつ動きの異なるセル画を差し替えて撮影を重ねる膨大な作業によって作られました。現在ではセル画を使った制作はまれとなり、デジタルでの処理が主流となっています。当時のアニメ制作を伝える貴重な現存資料のうち、名場面や大判のセル画をセレクトしました。

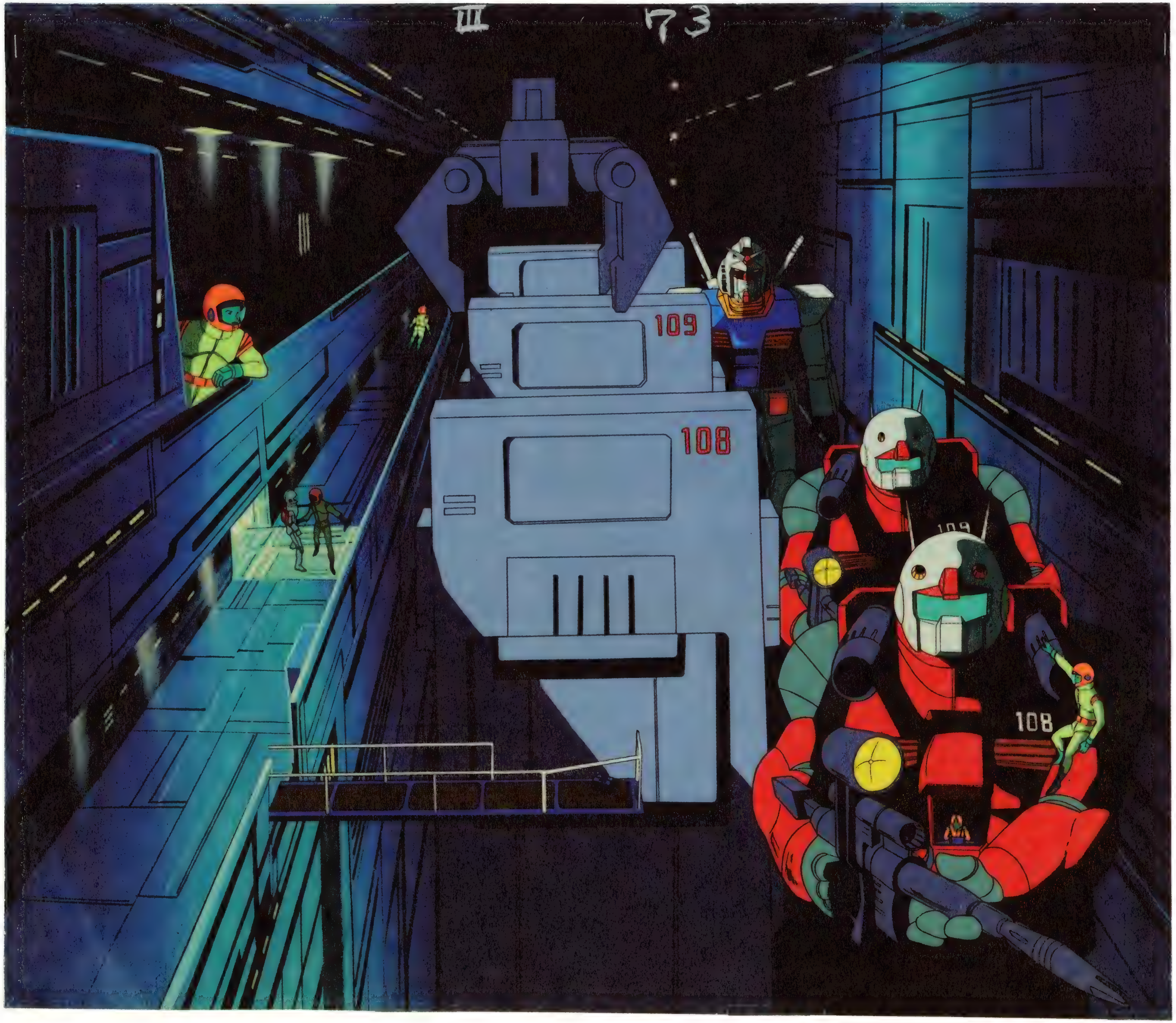
II
2169

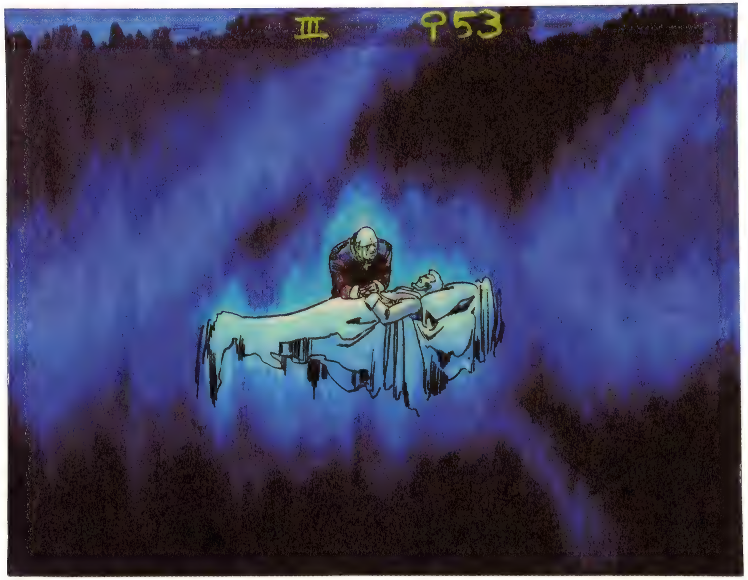
II
1508


Ⅲ
84

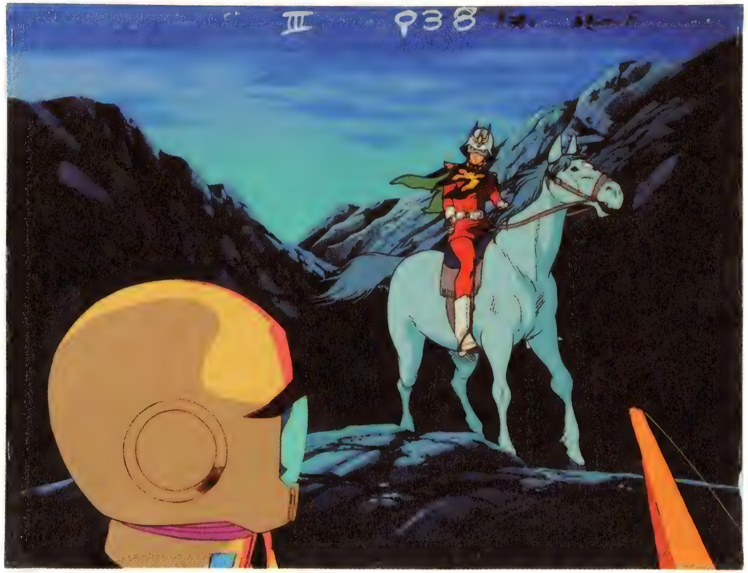

Ⅱ-1670

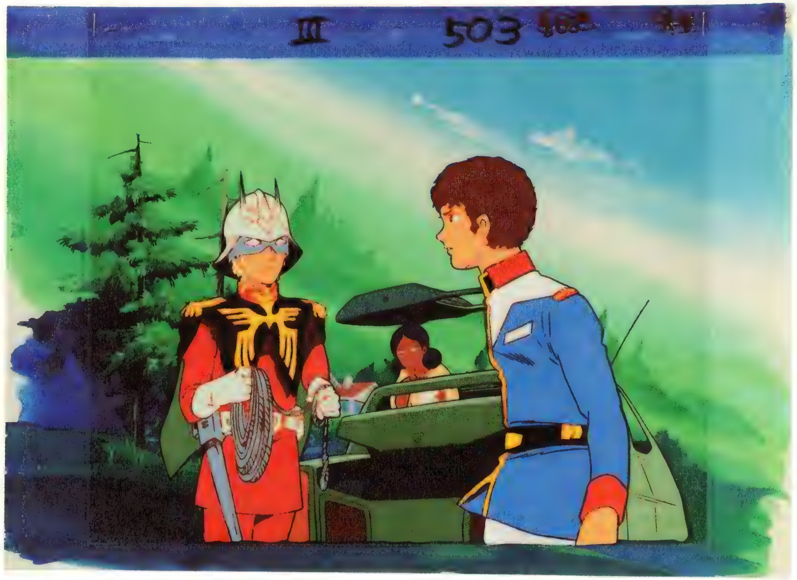
GD Ⅲ 43


Ⅲ
73
109
108
109
108

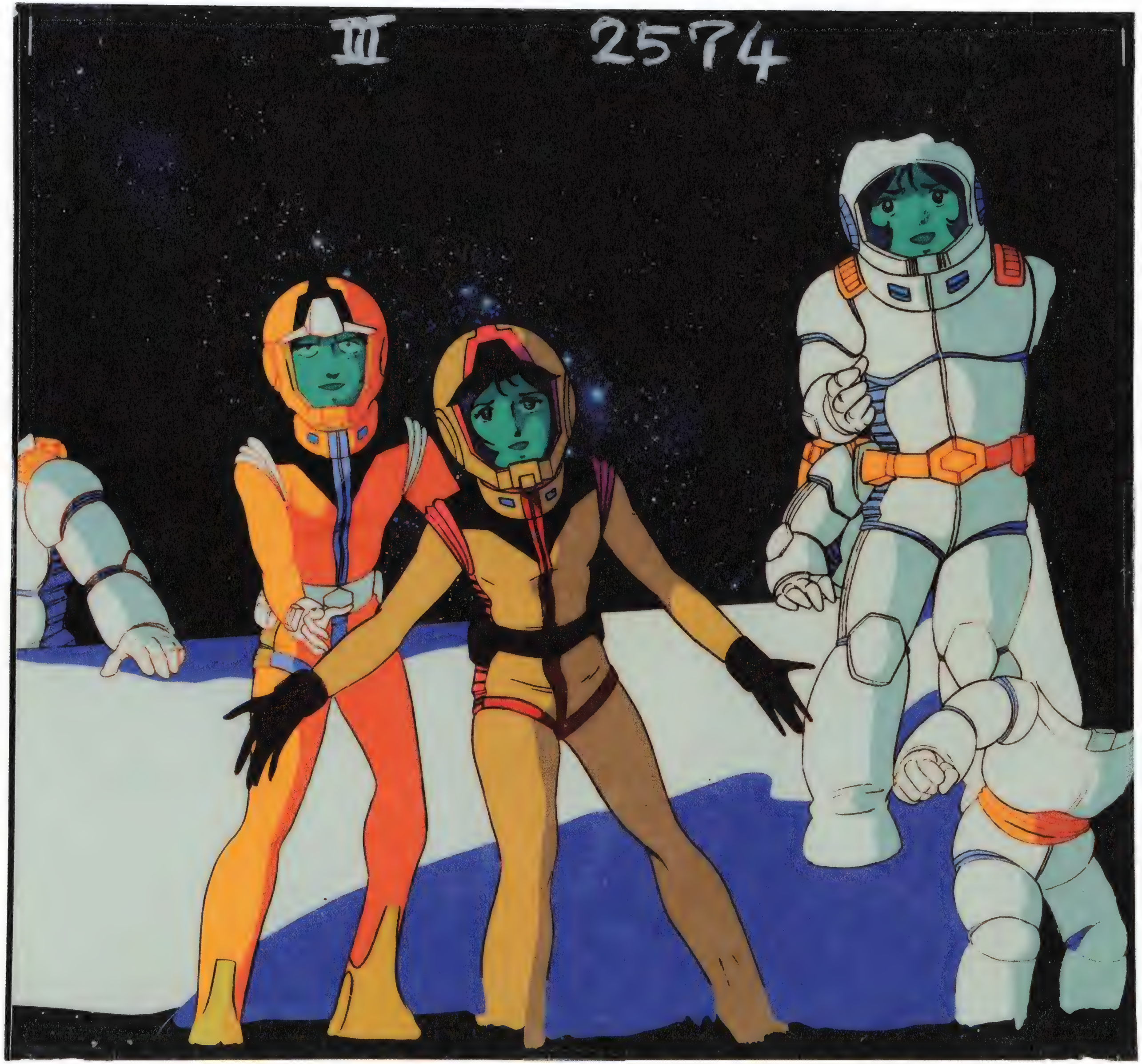

III
953

III
1808

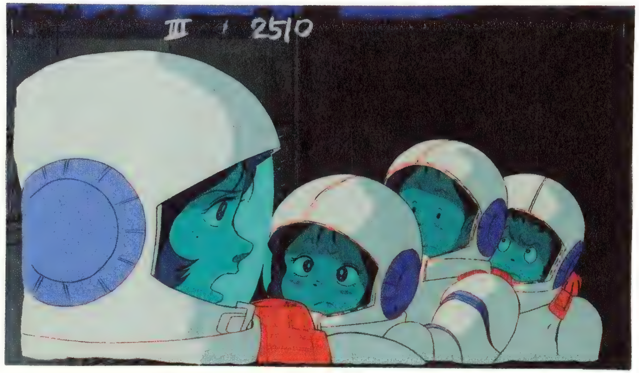

III
938

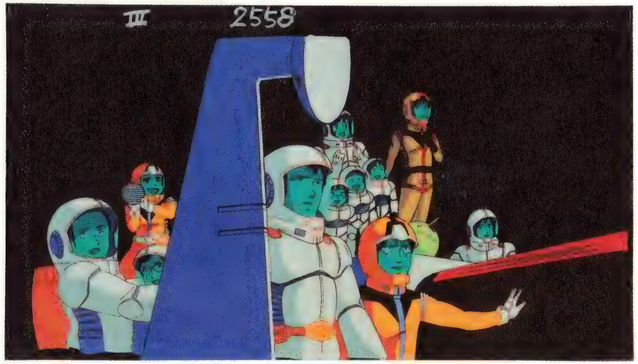

III
503

III 669


Ⅲ
2574

III 2411


III 2510


III 2558

劇III-2449

第2章——ガンダム・ギャラリー

# GUNDAM GALLERY

# 1. イラストレーション

これらのイラストレーションは、アニメーション制作に使われた資料ではなく、映画の告知ポスターやレコードジャケットなどのために描かれたものです。ガンダムの世界観作りを担った中村、安彦、大河原の3氏には、TV放送終了後に到来したガンダムブームによって、さまざまな作画の依頼が入りました。人々の記憶に今なお鮮やかな、劇場版のポスター原画を中心に、1980年代初めに描かれた貴重な作品をセレクトしています。

劇場版ポスター原画（再制作）　大河原邦男

劇場版ポスター原画　大河原邦男

劇場版ポスター原画　大河原邦男

劇場版ポスター原画　大河原邦男

劇場版ポスター原画　大河原邦男

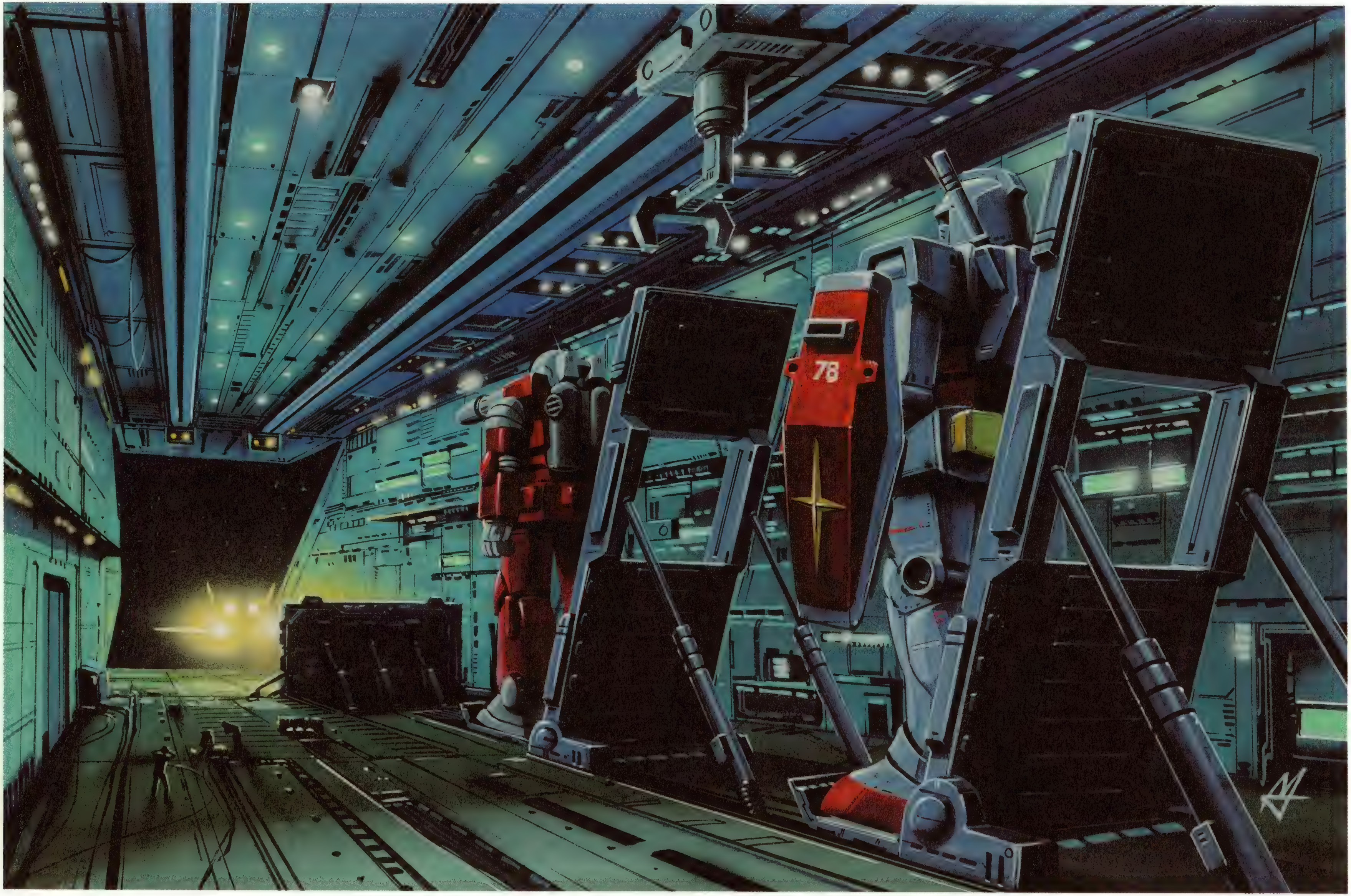
劇場版ポスター原画　安彦良和

劇場版ポスター原画　安彦良和

劇場版ポスター原画　安彦良和

レコードジャケット原画　安彦良和

レコードジャケット原画　安彦良和




イラストレーション　中村光毅

イラストレーション　中村光穀

イラストレーション　中村光毅

イラストレーション　中村光穀

イラストレーション　中村光毅

# 2. 原典継承

大河原邦男氏が「機動戦士ガンダム」放送時のテイストで描いた、モビルスーツのイラストシリーズ。アシスタントなしに描くスタイルも当時のままで、CGを使わず、現代的なメカニック解釈を廃し、ガンダムの原典を描き継ぐことを意図した。2009年にガンダム30周年を記念し画集『原典継承』(角川書店)にまとめられた。

RX-78-2　ガンダム

RX-77-2　ガンキャノン

RX-75　ガンタンク

MS-06S　シャア専用ザクII

MS-06F　ザクII

MS-07B　グフ

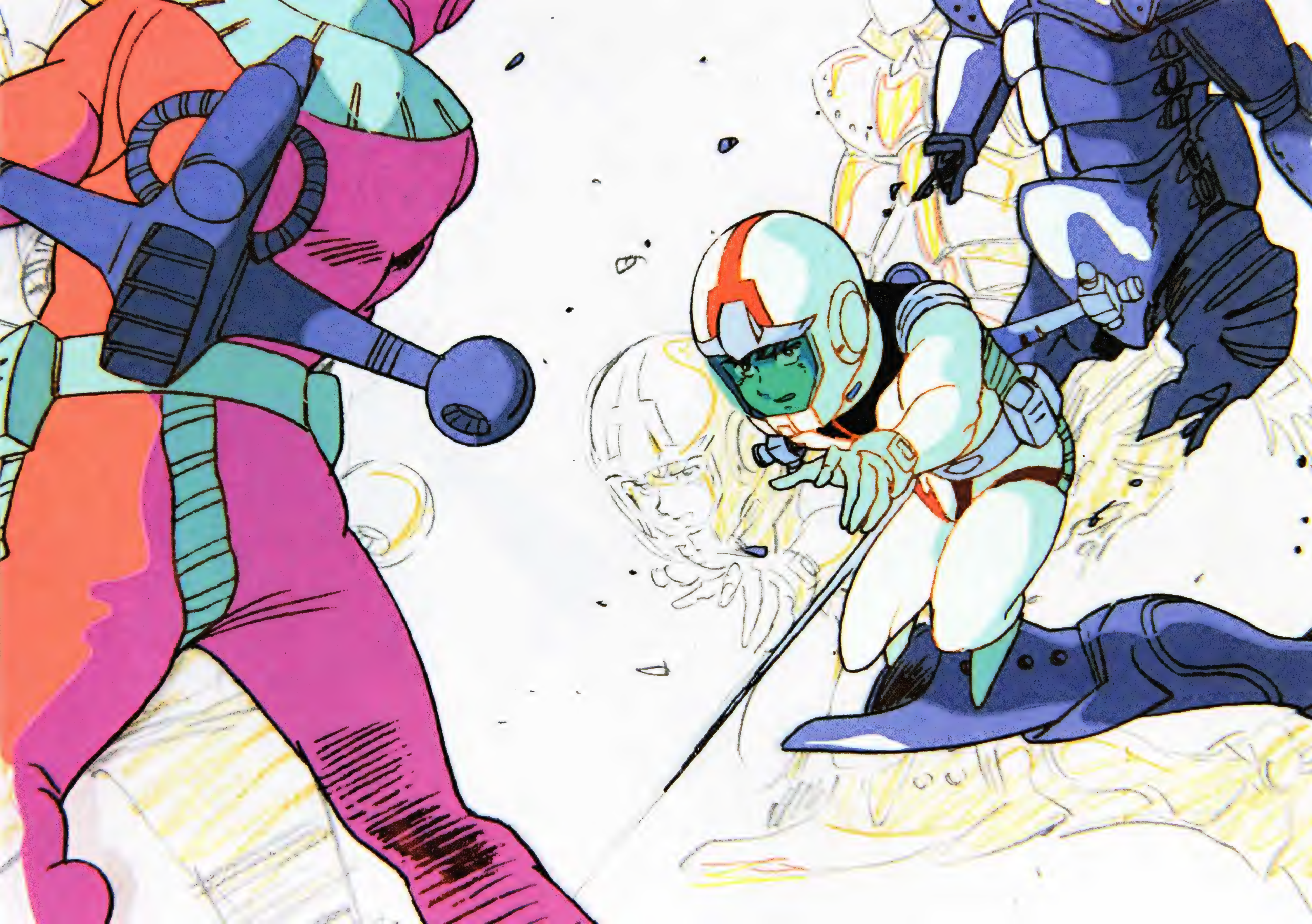
MS-05　ザクI

MSM-07S　シャア専用ズゴック

YMS-14　シャア専用ゲルググ

MSN-02　ジオング

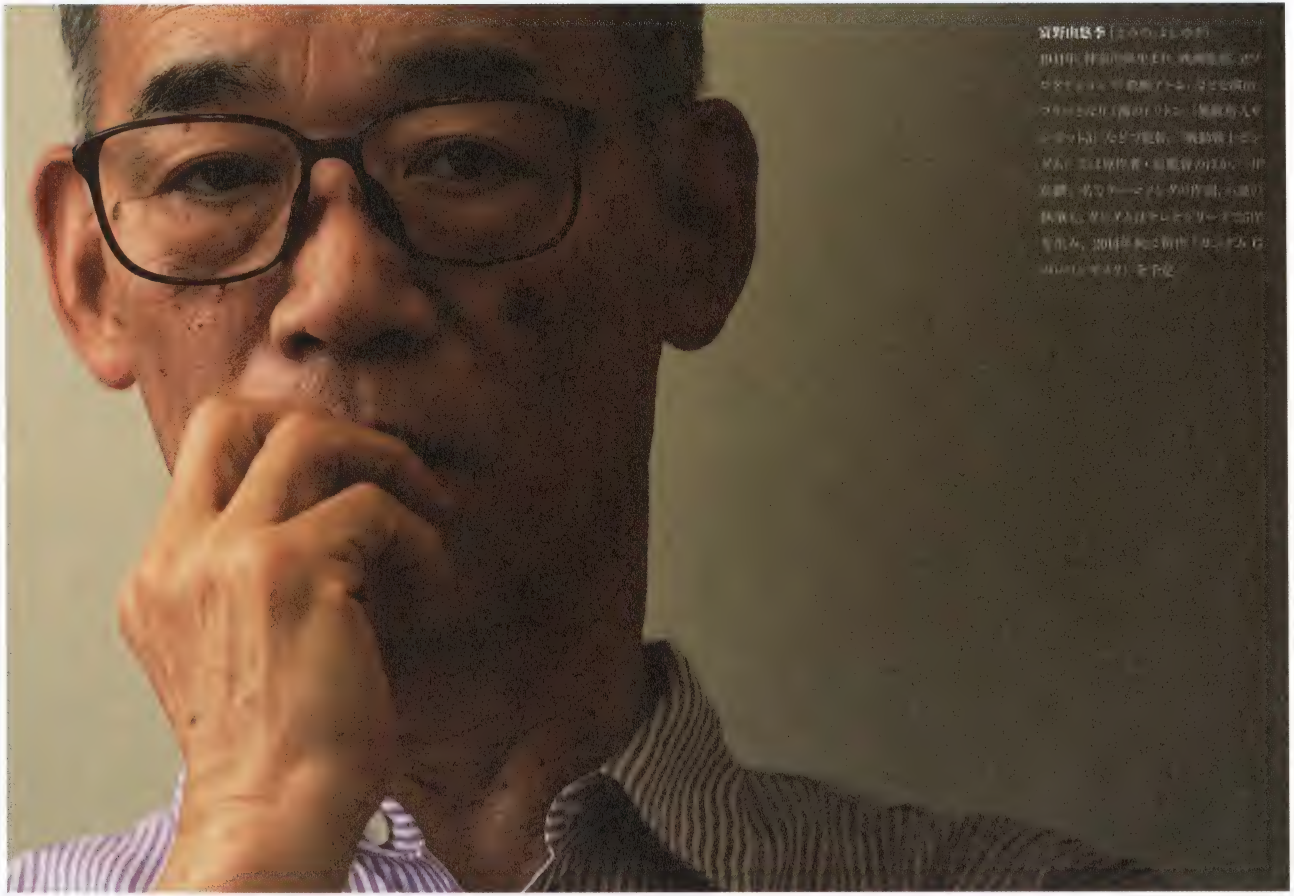
MS-09　ドム



第3章——ガンダムに学ぶ

# WISDOM FROM GUNDAM

各界の論客に聞く「機動戦士ガンダム」の魅力。35年の時を越えて「アニメーションの古典」となったガンダムから、私たちは何を学び取れるのか。朝日新聞記者が切り込みます。



[インタビュー]

# 富野由悠季

YOSHIYUKI TOMINO　映画監督

――1979年にテレビ放映されたシリーズ第一作の「機動戦士ガンダム」を今見直すと、現代のアニメに比べて絵はシンプルだし、時として大きく崩れる時さえある。にもかかわらず、登場人物たちがすごく生き生きしていることに驚かされます。

「ガンダムはすごいですよ。自分でもほめられる。当時のテレビアニメの制約条件や事情の中で、色々とくやしい妥協を強いられながら作ったものではあるけれど、それがはまった時、いい方に向いたときには、『ここまで化ける』という結果を見せられました。あんなものを全部自分で作れたとは思っていない。外からの力が働いていた」

――外からの力、とは何でしょうか。

「時の運です。例えばあの時、第1話の絵コンテは僕が描いたけれど、それを元に作画監督の安彦良和さんが描いた原画は絵コンテ以上によくなっている。それをスタッフが動画にしたのを観た時、安彦さんは『ふふふ』ってほくそ笑んでいた。自分が思っていた以上に動いていたからでしょう。人に恵まれた、としかいいようがない」

「僕自身妙だな、と思っているんですけど、本編の中では脇役に過ぎなかったハヤト・コバヤシやカイ・シデンを、ファンの方々が忘れていないんで

す。それはやっぱり、普通過ぎて目障りだからでしょう。『目障り』というのは、劇中での存在感があるということです。キャラクターが体温を持つんです」

「手書きのアニメのキャラクターという記号的な媒体だけど、物語としての世界観、バランスが取れているからそういうふうに思える。ガンダムのときには、メインのキャラクターが大体そういうふうにダンダンダンダーンってハマってくれたんで、僕自身も彼らに手が出せなくなった。作り手の思い通りに動く人物は、しょせん道具でしかない。そういうキャラクターを作っても面白くないんです」

——キャラクターが記号的、とはどういうことですか。

「アニメというメディアは極めて人工的です。生身の人間が登場する芸能、例えば実写映画や演劇ほど身近なものではない。記号的なキャラクターが動くから、絶えず概念や抽象性の方に向かっていく傾向があります。例えば、アニメの美少女キャラの与える癒やしは観念的、理念的であって本当の意味の癒やしではないと思う。だけど一方で、アニメ特有の抽象性や観念性があるからこそ、今後100年後、1000年後の人類の課題は何か、というスケールの大きなテーマを扱える」

——ガンダムは、そうした作品の典型、と思えます。

「以前、ガンダムエースという月刊誌の連載で、各界で活躍されている多くの方々と対談する機会がありました。すると多くの研究者から『この100年が人類が存続できるかどうかの分かれ目』という言葉が出てくるんです。エネルギーや資

源、環境、食料の問題を考えたときに絶対に行き詰まる。ガンダムのように、スペースコロニーに逃げ込むこともできない。皆で窒息しないために、飢餓状態にならないようにするための方策を何とか獲得していかなくてはいけない。だけど、それを具体的に示すことができない時代というのは、情けない」

「だからこそ、今製作中の新しいガンダム『Gのレコンギスタ』では、『愛とロマンと冒険』を前面に出しつつも、現代文明の問題を物語の中で抽象化して示すことで、視聴者の子どもたちに、『具体的にこういう問題を考えるべきなんだ。考えてくれ』というメッセージを伝える構造にしました。アニメというメディアが極めて人工的なフィールドだからこそ、こういうことができるのだと思います」

「例えば劇中では、『クンタラ』という造語が出てきます。物語世界からみて遠い過去の時代に、科学文明が行き詰まって人類が一度滅びかけた。その時に、どうも共食いをやってエサになった人種がいるらしい。彼らはクンタラと呼ばれていた。それから1000年がたった時点で物語が始まるんだけど、いまだにクンタラは蔑視されている。そういう言葉で、人種差別の問題を象徴すると共に、文明崩壊の恐ろしさ、人の業の深さも示そうとしました。この物語に触れることで、今の小中学生たちに20年後に、今の文明の行き詰まりを打開する回答を見つけ出せるものなら見つけ出してもらいたい。僕自身にも回答はないから、申し訳ないけどそうするしかないのです」

——子ども向けの物語で、なぜそこまで人間や文明の暗部に踏み込もうとするのですか。

「思春期という人間形成の一番重要な時期に、正面きって作品を真剣に観てくれる人たちがいるからです。1972年に『海のトリトン』という作品の監督を務めた時、手塚治虫先生の原作を無視して、物語の中の善と悪の区分が最後に逆転する話をつくった。プロデューサーやスタッフからは袋だたきに遭いましたが、放送終了後にファンクラブの集いに呼ばれたら、千人のファンに迎えられました。当時、アニメのイベントでそれだけ人が集まったのは初めてのことだったと思います」

「それを見た時に、ああ、アニメは思春期の子どもたちに強く訴えかけられる可能性がある、と

**ガンダムはすごいですよ。あんなものを全部自分で作れたとは思っていない。**
**「時の運」という外からの力が働いていた。**

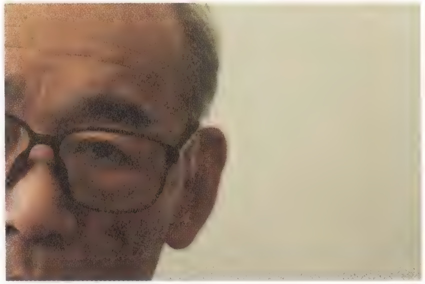
確信しました。受け手が子どもであればあるほど、作り手は自分のすべてをさらけ出さないといけない。優れた物語というのは、たとえ絵空事であっても、『自分たちが生きている現実をどう捉え、どう対応していくのか』という受け手側の思考を刺激する。現実に向かう回路を絶対に持っているんです」

「恋愛や友情など個人的な心情や人間関係を表現する作品には、もちろん意義があります。だけど僕にはそれを作る才能もなかったし、そこで終わる話をつくろうとも思わなかった。社会や世界の総体を射程に入れる物語をつくり続けたい。男女の愛欲から国家論、組織論までを地続きで捉える視点、論を生み出さない限り、現代の世界が抱える問題は乗り越えられない、というところに来ているのではないか、と思っています」

——確かにガンダムという物語は、身近な仲間同士や親子間の葛藤と平行して、ジオン公国を牛耳るザビ家の謀略、地球連邦軍が主人公たちを「囮」として捨て駒にしようとする冷酷さなど、政治や組織の実態が生々しく描かれています。

「ガンダムでの権力の描き方に直結している、と思える若い頃の経験があります。日本大学の映画学科に通っていた時、60年安保闘争を主導した左翼の学生運動がつぶれていくのを見る一方で、それに対抗するため大学主導で組織された『御用自治会』の執行部にいました。その自治会が大学レベルにとどまらず、国家権力ともつながっているという気配を強く感じていた」

「たとえば、僕たちが他の大学を訪れる時の旅費が大学側から無条件に出るし、その自治会の



面倒を見ていた大学の職員が、後に国会議員になったりしているんです。1962年にケネディ大統領の弟、ロバート・ケネディ司法長官が来日し、日本大学の会頭と赤坂で面会した時には、僕たちも警護の飾りとして動員されました。この会談は、当時の新聞ではまったく報じられなかった。そうした学生自治と大学、国家権力との癒着に嫌悪感を抱きつつも、そういう社会勉強をするのはおもしろくもあった。国家や権力は一筋縄ではいかない、と強く思いました」

「左翼の学生たちが『岸政権打倒！』って簡単に言っていたけど、『打倒なんかできねえよ』というのを実感する一方で、『意見を通そうと思ったら与党に入っていくしかない』という便法も知りました。あの経験は『ガンダム』と絶対無縁ではない」

——しかし、そうしたドロドロした政治世界と、子ども向けのロボットアニメとは、本来は「水と油」のようにも思えます。なぜ、「ガンダム」で両者を結びつけようとしたのですか。

「当時も今も、テレビアニメは大半が原作付きで、作劇における作り手の自由度は限られています。そんな中で『一から自分のオリジナルでアニメのシリーズをやらせてもらえるチャンスがないのか』と考えた時、『ロボットアニメであれば、ロボットのおもちゃが売れさえすればスポンサーのおもちゃ会社は納得してくれる。自由にやれるかもしれない』と気づき、ロボットものの仕事に専念するようになっていきました」

「でも『天才博士が作った巨大ロボットを駆使して、わけの分からない宇宙人をやっつける』という典型的なパターンで作品をつくるのは、やっぱり4、5年が限度。あとはつまらなくなる。そこで翻って考えてみて、『巨大ロボットだって兵器だろう』と思った瞬間に、『ロボットアニメでも映画になる。戦争も、政治も描ける』と思った。それが『機動戦士ガンダム』という形になっただけのことです」

——「機動戦士ガンダム」は登場からすでに35年を経て、「古典」「クラシック」の域に達しつつあります。古典には時代を超えた普遍性があると同時に、ある種のとっつきにくさもある。若い世代からは「ギスギスした人間関係の描き方に違和感がある」という声も聞きます。

「今回、『Gのレコンギスタ』を作るにあたっ

ては『ガンダム離れ』を強く意識しました。具体的には『視聴者は子どもだ』と徹底的に思うことです。そうしないと、従来の手垢にまみれたガンダム作品にひきずられ、対象年齢が上がってしまう。ガンダム的なものから離れ、できるだけ物語の原理原則に戻るため、自分の発想になかったようなものも取り入れた。若いスタッフの意見を無条件に聞いた部分もあります。自分の持ち物だけで作品を作ることはできない」

「Ｇのレコンギスタでは、以前のガンダムに比べ、『共存していかなければ』という皮膚感覚が強く出ていると思います。物語世界の中では、一度共食いまでいってしまった人類が、社会のありようを根本的に変えることで、その後千年の歴史を乗り越えてきた。その過程で『身近にいる人を許す』という感覚が育ってきたのではないか。物語の背景として極限状況を描くことで、『現実世界でそれはやりたくないね』ということを次の世代に口移しで伝えたい。このじいちゃんだって、そこまで人は愚かしい、とは思っていない。ファーストガンダムのキャッチフレーズは『君は生き延びることができるか』でしたが、それを『生き延びるようにしようね』という言葉遣いに持っていきたいと思います」

**優れた物語というのは、たとえ絵空事であっても、『自分たちが生きている現実をどう捉え、どう対応していくのか』という受け手側の思考を刺激する。現実に向かう回路を絶対に持っているんです。**

**常見陽平**［つねみ・ようへい］
1974年、北海道出身。人材コンサルタント、評論家、コラムニスト。リクルート、玩具メーカー、コンサルティング会社を経てフリー。雇用・労働、キャリア、若者論などを中心に、著書『僕たちはガンダムのジムである』（ヴィレッジブックス）、『「できる人」という幻想―4つの強迫観念を乗り越える』（NHK出版新書）ほか多数。

［インタビュー］

# 常見陽平

YOHEI TSUNEMI　人材コンサルタント

——常見さんには「機動戦士ガンダム」の世界を題材に、サラリーマンの働き方や居場所の作り方を論じた「僕たちはガンダムのジムである」という著書があります。「ガンダムを通じてキャリア論を語る」という視点は、どこから生まれたのでしょうか。

「ガンダムを最初にテレビで見たのは小学校低学年の時でしたが、富野監督はすでにその時点で、世間で生きることの本当の厳しさや喜びを、残酷にも僕に教えてくれたんだと思います。僕は小5の時に父親を亡くしましたが、その後もガンダムはずっと、僕の人生の側にいた。何度も再放送を見たり、社会人になってからもビデオで見返したりするうちに、ガンダムという作品の本質は、組織の中で生きることのハードさ、つまりサラリーマン人生そのものを描いていると感じるようになりました」

「主人公のアムロと敵役のシャア。この二人は天才的なパイロットなんだけど、彼らでさえさまざまな試行錯誤や紆余曲折を経ている。アムロなんて、物語の最初は機械オタクで、他人ともろくに交われない。それがたまたま、ガンダムのパイロットになってしまう。『ホワイトベース』という会社組織に一括採用された勘違い野郎の新人が、自らの意に反していきなり、ドサ回りの営業をやらされるみたいなものです。しかも、ホワイトベースは労働条件もきつくて、何となくブラック企業っぽい」

「アムロは上司のブライトに殴られたり、途中で脱走したりと、問題行動を繰り返しつつも、組織の中での自分の役割を自覚していく。物語の最後では、ホワイトベースの仲間について『まだ、僕には帰れる場所がある。こんなうれしいことはない!』とまで言うようになる。これって企業の新人が、会社内で共有されている価値観や求められるスキルを身につけ、一人前になる過程そのものです。社会学や経営学では『組織的社会化』と呼ばれており、研究が積み重ねられています」

——でも、常見さんは一方で「自分自身も含め社会人の大半は、アムロが操るガンダムのような傑出した存在ではなく、大量生産されるモビルスーツ『ジム』のように、取り換えのきくその他大勢の凡人に過ぎない」とも指摘されてますね。

「それを確信したのは、30代前半の頃です。それまでは色々なビジネス書を読んだり、異業種交流会に足を運んだりしていた。『自分磨き』によって、ガンダムになることを夢見ていたんです。でも、実社会におけるガンダムとは、スティーブ・

ジョブズや柳井正、孫正義のようなすごい人々のことです。ビジネス書は彼らを理想とし、『がんばれば君たちもガンダムになれる』という幻想を植えつけようとするが、現実にはいくら自分磨きに励んでも、仕事ができるようにはならないし、年収も上がらない。しょせん自分は普通の人、ジムに過ぎないとはっきり気づかされました」

「とはいえ、僕たちがジムであることを自己卑下する必要はない。アムロとシャアの戦いは一見華やかだけど、戦争全体から見ればごく一部に過ぎない。地球連邦軍にジムが大量配置されているのと同様に、ジオン公国にはモビルスーツ『ザク』が山ほどある。戦争の帰趨を決するのは、無名のパイロットたちが懸命に操るジムとザクとの戦いです。これはそのまま、世の中の現実にも当てはまる。社会を実際に動かしているのは一握りの特別な存在ではなく、大勢の普通の人たちなんです」

――「自分は凡庸な人間に過ぎない」という挫折感を味わうことで、ガンダムの見方までも変わった、ということですか。

「ある時期まではアムロやシャアに感情移入していたけれど、何度か挫折を繰り返すうちに、作中でさりげなく描き込まれた『普通の人々』に目がいくようになった。作品世界の懐が深いからでしょう。ガンダムの物語には『夢は必ずかなう』などという、ウソっぽいメッセージが入り込む余地はない。痛いまでに現実を描き切った『奇跡の作品』だと思います」

「特に、今見ても新鮮なのは『組織というのは、少なくとも最初は居心地のよくないものだ』ということを執拗に描いていることです。物語の初期には、ホワイトベースのクルー同士がしょっちゅうケンカや嫌みの言い合いをしている。それでも『生き延びる』という共通目的があるから、お互いに反発心をこらえ、何とか協力してやっている。僕自身、中学での教室やクラブ活動でも、同じような思いを味わってきた。『ああ、ガンダムはこれを予言していたんだな』と思いました」

「組織は自分の家じゃないんだから、居心地の悪いのは当たり前。そこをどう住みやすくするか、という工夫が大事だと学びました。一方で、絶大な人気を誇る漫画『ワンピース』では、仲間関係が絶対視され、居心地のよい場所であることが疑われない。読者にとっては安心できる世界なのでしょうが、現実に向き合うための作品ではないと思います」

――1979年に初放映された時、ガンダムの予告編は毎回、「君は生き延びることができるか」という問いかけで終わっていました。35年を経た今、その言葉が当時よりも一層リアルに響くことに驚かされます。

「先日、ひとり暮らしの女性の貧困を取り上げたNHKの番組が、ネットで大きな反響を集めて

いました。派遣労働や非正規労働の人々は現在の貧困に加え、老後の生活の展望も開けない。正社員だって、いつ自分が会社にとって不要な存在になるか分からない。社会人として『どう生き延びるか』がすごく切実な問題になっている。ガンダムは当時から『個人に厳しい』という日本社会の本質を見通していたのかもしれません」

「ガンダムという作品のすごさは、物語なのに現実世界の矛盾を正面から見据え、僕自身を含め現実に生きる人々の行動に影響を与えてしまう、という力強さだと思います。「機動戦士ガンダム」に続く『社会現象になるガンダム』が出てきて欲しい。富野監督自身、ガンダムを作る時には『スターウォーズを超えたい』という志があったと聞きます。最近のシリーズでは、過去の作品に対する敬意や、商業ベースに乗せるための緻密な計算は感じられますが、世の中を動かすにはもっと冒険して欲しい。作家の池井戸潤さんに原作を描いてもらう、というぐらいのことを試みてもよい、と思うんです。僕自身、サラリーマン社会の論理をさらに徹底させた、まったく新しいガンダム作品を作りたい、と夢見ています」

**組織は自分の家じゃないんだから、居心地の悪いのは当たり前。**
**そこをどう住みやすくするか、という工夫が大事だと、ガンダムから学びました。**

[インタビュー]

# 冲方　丁

TOW UBUKATA　作家

**冲方 丁**［うぶかた・とう］

1977年、岐阜県生まれ。作家。大学在学中に小説「黒い季節」でデビュー。SF小説から歴史小説まで幅広く描く一方、漫画の原作、アニメの構成や脚本、ゲームのシナリオも手掛ける。主な著書に『マルドゥック・スクランブル』（早川書房）『天地明察』『光圀伝』『はなとゆめ』（いずれも角川書店）など。

——1979年のテレビ初放映時から「ガンダムはリアルだ」と言われ続けてきました。小説と映像、二つの世界で創作活動をしている冲方さんから見て、ガンダムがリアルに感じられる理由は何だと思いますか。

「作品やキャラクターについて、お客さんが『リアルだ』と感じるための重要な要素は、『自分の気持ちを代弁してくれる』ということです。ガンダムの場合、作品自体が『子ども向けのアニメーションばかりではつまらない!』という当時の青少年の気持ちを代弁していた。登場人物1人ひとりも、視聴者の『生きていて何が苦しいか』という負の部分や、『自分はどう生きたいか』という理想を体現していた。それは『時代の空気を読む』ということです。それに成功したからこそ、アムロやシャアの息づかいがリアルに感じられたのだと思います」

「当時は、時代の空気を読む役割は主に文学が担っていた。そこにロボットアニメが切り込もうとしたのは、大きな冒険だったと思います。人は自分の好きなものに自分自身を投影し、それが社会的に評価されると大きな満足感を得る。ガンダムは『自分の大好きなアニメが、社会的に評価されてほしい』という時代のムーブメントの先

頭に立った作品でした」

——当時の若者にとってはリアルでも、現代にあっては古い作品、ということでしょうか。

「いや、ガンダムが確実に当時の時代のニーズをつかんでいた以上、それが消えることはありません。ガンダムという共通体験を持つ人々が生き続けている限り、そのニーズは続く。さらに、その世代が家族を持ち、社会的な地位を得て、親子間や職場などで話題にしていく。ガンダムには伝道者、宣教師的な人がたくさんいるんです。そういう人々がいたからこそ、ガンダムは物語として特権的な地位を占め続けてきたのだと思います」

「物語を作る時には、常に前の時代の物語を踏襲し、受け継ぐ必要がある。ガンダムも僕たちが踏襲するべき対象ですが、その際には時代に合うように翻訳したり、置き換えたり、という工夫が不可欠です。特にガンダムの場合、昔の作品であってもお客さんは現代の作品と並行して存在していると思っているので、単純な踏襲では『パクリ』と思われてしまう。どう踏襲するのか、という方法論から考える必要があるので、非常に難しい。例えば『機動戦士ガンダムUC（ユニコーン）』という作品が人気ですが、『踏襲』というよりも、従来のガンダムの枠組みの中で、古くからのガンダムファンのニーズに最大限応える作品を目指しているように見えます」

——冲方さんは、かつて富野監督との対談で

「ガンダムの新作に関わっている知人と話すと、『ガンダムという枠組みの中で自分の表現ができる』という喜びは伝わってくるが、『その枠組みや作品に対して何をやり返しているか』というと、実はあまりない」と話しています。「ガンダムにやり返す」とは、どういうことですか。

「作品を作る上で、その人が独自に発見した『何か』を、ガンダムという枠組みに一つでも足していく、ということです。富野監督は、ロボットアニメという既存の枠組みに『SF』という要素を加えることで、『機動戦士ガンダム』というまったく別の枠組みを作り上げた。それ以降もガンダムは、さまざまなクリエーターが独自の要素を付け加えることで、新しいニーズを開拓してきました」

「ただ、過去のシリーズを振り返った時、ガンダムという枠組みに一番『やり返した』と言えるのは、富野監督自身の『∀（ターンエー）ガンダム』（99年）だったと思います。『スペースコロニー対地球』という図式から、『月対地球』というSFの本道へと立ち返る。両陣営の仲立ちをする人物を主人公に設定する。西洋風の世界を舞台にしつつ、『かぐや姫』をベースにした日本の物語を展開する。思い切った試みで従来のガンダムをひっくり返し、作中の『黒歴史』という造語が世間で普通に使われる言葉になるほど、新しいものを作った。見たことのないものを作り上げる、というパッション。それこそが『踏襲』と『パクリ』との違いかもしれません」

「富野監督自身の成功体験からすれば、シャアのようなキャラクターをもう1回出すのが一番簡単でしょうが、ご本人が『それではダメだ!』と強く思っている。これはもう監督としての『倫理観』でしょうね」

——「倫理観」とは、どういうことでしょうか。

「ターンエーガンダムが放映された1999年は、湾岸戦争を経て、イスラム原理主義者たちのテ

**ガンダムには伝道者、宣教師的な人がたくさんいる。**
**だからこそ、物語として特権的な地位を占め続けてきたのだと思います。**

ロ活動が活発化しつつあった時代です。その時期に『一方的に敵を殲滅する物語ではいけない』と、共存へと舵を切った。それは製作者としての倫理観だと思います」

——そういう倫理観は、冲方さんにもあるのでしょうか。

「倫理観を無視した方が売れるな、と思う時もあるんですけど、やはり最低限は持ってしまう。最近で言えば、かわいい女の子と兵器が合体する、というパターンのゲームやアニメが売れていますが、若者がそういうアイテムにばかり触れていると、戦争に対する現実感が無くなってしまうのでは、と怖くなります」

「米国でもベトナム戦争時代には、ビキニ姿の女性に機関銃を持たせて戦意高揚をしていた。『戦争に行けば、こんなきれいな人にほめてもらえる』ということでしょう。アジア諸国との関係でも、和解や共存という方向にはまったくいかない。そういう時代の空気を代弁してまで売れる物語を作っていいのか、とは思います」

——冲方さんの最新作は、平安時代に「枕草子」を書いた清少納言が主人公の「はなとゆめ」という小説ですね。きな臭い時代の雰囲気と距離を取りたい、という思いの表れでしょうか。

「清少納言は宮廷の権力闘争に巻き込まれ、抑圧された状況にありながらも、悪意に対してユーモアで切り返す明るい文章を綴っていた。それはアンネ・フランクの日記を連想させます。ア

ンネも、ナチスによるユダヤ人虐殺という状況下で、『それでも私は人を信じる』という思いを日記に書き続けた。それは戦後、人々が和解に向かう力になったと思うんです。『はなとゆめ』の次に予定しているのが、江戸城を無血開城に導いた勝海舟の物語です。僕は根っからの反戦主義者なんでしょう」

「ガンダムも反戦の作品だと思います。戦争という時代の空気に従わざるを得ない、人々の悲哀を描いているからです。人間が『モビルスーツ』というロボットに乗り込むと、人としての個性が消えて『物』になってしまい、殺し合いへの抵抗感がなくなる。だけど、モビルスーツの胸の部分にあるコックピットに、ビーム・サーベルがドーンと突き刺さっていくと『ああ、これは人間が乗っていたんだ』と衝撃を受ける」

——アムロはその時には衝撃を受けても、またそれを忘れたかのように戦い続けますね。

「戦争のリアリティとしては、忘れざるを得ない。死なないために忘れて戦い、そしてまた衝撃を受けることを繰り返すしかない。そういう描き方ができたのは、よほどスタッフ同士で相談しながら作ったからだと思います。様々な人間の物の見方や計算が投入され、それを富野監督が、オーケストラを指揮するようにまとめ上げた。これだけ新しい要素を積み重ねながらも、作品が破綻しなかったのは驚きです。ネットが存在しない時代に、見えないお客さんの反応をギリギリで見切りながら作っている、という緊張感が伝わってくる」

——富野監督の新作「Gのレコンギスタ」には、どんな期待をされていますか。

「ちょっと怖い気もします。『また、越えなきゃいけない山が一つできるんだろうな』という予感がある。富野監督はたぶん、時代の空気に乗らないのではなく『ひっくり返す』のだと思いま

す。『やってしまえ!』という時代の空気に乗ると見せかけて、逆に『お前らが本当に望むことをやったらこうなるんだぞ!』という結果を見せつけるのではないでしょうか」

——冲方さんにとって、富野監督はやはり、越えなくてはいけない山なのですか。

「そういうモチベーションが、一番自分を成長させてくれますから。ただ、富野作品を踏襲しようとしても、富野監督自身が並行して作品を作っているので、踏襲のさらに一歩先を行かなくてはいけない。そんなことが狙ってできるわけではない。だけど、ガンダムのように後世から『新しいものを切り開いた』と評価される物語を作りたい。水戸黄門漫遊記は400年近く生き残っていますし、枕草子は1000年です。それを目指したいと思っています」

**反戦の作品だと思います。**
**戦争という時代の空気に従わざるを得ない、人々の悲哀を描いているからです。**

[インタビュー]

# 沖 大幹

TAIKAN OKI　水文学者

**沖大幹**［おき・たいかん］
1964年、東京都生まれ。東京大学生産技術研究所教授。博士（工学）、気象予報士。地球上の水の循環システムを総合的に研究する「水文学」が専門で、著書に『水危機 ほんとうの話』（新潮社）など。近著『東大教授』（新潮社）では、研究者を育むための教育論を展開している。

——沖さんは、地球レベルでの水の循環について研究されています。ガンダムの舞台となっているスペース・コロニーは「地球の環境を可能な限り宇宙で再現する」というコンセプトです。「スペース・コロニーと水」の問題については、どう考えますか。

「スペース・コロニーというのは、大きな地球をぐっと圧縮したようなものですよね。そこで問題になるのは、汚染の処理だと思います。大規模な工場はつくらないとしても、やはり人間がそこで生活をする以上、さまざまな微量の有害物質がコロニー内に蓄積していくことは避けられない。それにどう対応するかが気になる」

「地球では問題にならないのに、なぜスペース・コロニーでは問題になるのか。理由は『海』の存在です。人類は汚染物質をどんどん水に流して捨て、海に負荷をかけています。だけど、海の水は2000年以上かけてゆっくりと循環しているので、その間に大半の汚染物質は分解されたり沈殿したりしてしまう。一方、海がないスペース・コロニーには汚染物質の捨て場所がない。すべての汚染物質をコロニー内の水や空気から除去して宇宙空間に排出するには、高い技術と多額の費用が必要でしょう。コロニーを長期間安定して安全に維持するのは相当大変では、と思います」

「ガンダムの世界で想定されている人口爆発についても、現実には今世紀中に人類の人口はピークを迎え、その後は減少するでしょう。経済発展が進み、乳幼児の死亡率が下がると、どこの国でも出生率は低下する。アジア諸国での出生率はこの数十年で劇的に低下しましたし、インドやアフリカ諸国も早晩同じ道をたどるでしょう。それに、宇宙にわざわざコロニーをつくるよりも、砂漠や北極圏、南極など、地球上に住める場所を増やす方が、現実的なのではないでしょうか」

——科学者の目から見ると、ガンダムの世界はリアルではない、ということですか。

「単純に『現実にありうるかどうか』という観点から作品を評価することには、あまり意味がない。「機動戦士ガンダム」が製作されたのは1979年です。あらゆる物語が時代の産物である以上、ガンダムも当時の『時代の空気』を切り取っている。その読み解きに僕は関心があります」

「当時はまだソビエト連邦があって、米国と冷戦のまっただ中でした。ガンダムの放映中にはソ連のアフガニスタン侵攻も起きている。世界が二分されていて、向こう側に自分たちと分かり合えない人々がいる、相手側が消え去ることが自分たちの平和と繁栄につながる、と本気で考えられて

いた。それを反映するかのように、ガンダムの世界でも、地球連邦とジオン公国との戦争で総人口の半数が死に至ります」

——ジオン公国の総帥、ギレン・ザビは劇中で「せっかく減った人口です。これ以上増やさずに、優良な人種だけを残す」と平然と話していますね。

「でも、今はグローバル化が進んでいて、政治的に敵対している国とでも、経済面では活発な交流をしている。実際に戦争をすれば、自国の経済も交易相手を失って大損害を受けてしまいます。完全に一蓮托生で、そこがガンダムの放映当時と全然違う。今、ガンダムで戦争を扱うとしても、『二大陣営間の総力戦』とはまったく違う描き方が求められるでしょう」

「一方で、あの時代だからできたのだろうな、と思う描写もあります。『お互い、家族や大切な人もいる生身の人間同士が、敵味方という立場の違いだけを理由に殺し合っている』という戦争の本質を、ガンダムはきちんと描いている。それに対して、スターウォーズの新三部作で描かれる『戦争』は、クローン人間とロボットとの戦いです。他のハリウッド映画でも、敵役に関してはその非人道的な行為を印象づけて『こいつらは殺されるに値する』と、みんなが納得するように仕向けている。主人公側にだけ感情移入させることで、戦いの中で当然感じるはずの罪悪感を、感じないで済むように配慮しているんです」

——沖さんは著書「東大教授」の中で、「実際に経験しなくても、書物や映像などを通じて、あたかも経験したかのように感じ取れる能力が

教養である」と説明されていますね。ガンダムは、教養を身につけるのに役立つと思いますか。

「そう思います。主人公側に感情移入したら、次はジオン公国側の立場に立ってみる。例えばランバ・ラルは砂漠でアムロと会った時に、どうして敵と知りながら見逃したのだろうか、などと色々考えてみることは、戦争の疑似体験をすることになり、教養を育む助けになるのではないでしょうか」

「高校時代、『僕は戦争が始まるまでは戦争に反対するけど、戦争が始まったら自分の国が負けると困るので、戦争に賛成する』と話す級友がいました。そんなに簡単に立場を変えるのか、とショックでしたが、ガンダムを見ていると『やはり、そうせざるを得ないかも』と考え込んでしまった。ガンダムとは、そういう答えの出ない問いかけをしている物語だと思います」

——今、富野監督が製作中の「Gのレコンギスタ」では、「機動戦士ガンダム」より後の時代に人類が一度滅亡しかけて、それからさらに1000年先の未来が舞台になるそうです。

「1000年という時間単位で人類の未来を考える、という発想には強く共感します。100年先を考える、という程度では、全然足りないと思う」

——どうしてですか。

「100年先程度だと、まだまだ現実感がありすぎるんです。人口がどれぐらいか、石油やウランなどの資源がどれぐらい残っているか、ある程度推定できる。科学技術についても、予想もできないほどの大発展はしないだろう。となると、『その条件下でどうやりくりしていくか』という目先の問題になってしまう。だけど、1000年先になるとそういう小手先の予測は意味をなさない。人類がずっと地球と調和して存続していくために必要な条件とか、家族やコミュニティーの持つ普遍的な価値とか、本質的な問いかけに思いを馳せざるを得なくなる」

「それに現代文明だって、一見先端的なものに囲まれているようだけど、稲や小麦の基本的な栽培方法は数千年前から受け継いでいる。本当に役立つ技術は何千年たっても使われ続けるんです。だとすれば今、僕たちの世代が発明した技術が、1000年後の世界でも役立つ可能性もある。そうした普遍性のある技術を開発するのが、エンジニアとしての僕の夢です。新しいガンダムの物語が、人々の『千年先を見据えた発想』の呼び水になれば素晴らしい、と思います」

**1000年という時間単位で人間の未来を考える、**
**というガンダムの発想には強く共感します。**
**100年先を考える、という程度では全然足りないと思う。**

**長嶋 有** [ながしま・ゆう]

1972年、埼玉県生まれ。作家、コラムニスト。2001年、「サイドカーに犬」でデビューし、『猛スピードで母は』(文藝春秋)で芥川賞、『夕子ちゃんの近道』(講談社文庫)で第一回大江賞を受賞。近刊に『問のない答え』(文藝春秋)。俳人としても活動。句集に『春のお辞儀』(ふらんす堂)がある。

[インタビュー]

# 長嶋 有

YU NAGASHIMA　作家

――長嶋さんは小学生の頃にテレビの再放送で「機動戦士ガンダム」を見て、大人になってからも、もう一度全話を見直したそうですね。

「ガンダムって、子ども心にも不思議なアニメでした。まず、主人公のアムロたちの乗る軍艦『ホワイトベース』が何で地球や宇宙を旅しながら戦っているのか、よく分からなかった。普通のロボットアニメと違って、敵が『我々が世界を滅ぼす』だとか見得を切ってくれないから、子どもには状況が分からないわけです。それに主人公側はだいたいみんな性格が暗かったり、体格がずんぐりしていたりで、登場人物になりきる『ガンダムごっこ遊び』もあんまりやる気にならなかった。何で夢中になって見ていたのか、よく分かりませんね（笑）。ただ、同年代の子どもたちの間でガンダムのプラモデルは流行っていました。今見ても、主役のガンダム以外のモビルスーツの造形はみんないいと思います」

――ガンダムだけがダメなんですか。

「ジオン公国側のモビルスーツは、何か新しいモダンなものを見せられた、という感じがあった。でも、ガンダムだけは『コンバトラーV』とか『ボルテスV』とか、それ以前のアニメの主役ロボットと似ていたんですよ。色も赤青黄白と原色ばっかり。子ども心にも『ふざけているのか』『かっこ悪いなあ』という印象でした。後の方になって、ガンダムの量産型『ジム』が登場した時には、色がだいぶ地味になった。『最初からそうしろよ』と思いましたね」

「でも、大人になると想像できることもあって、ロボットのおもちゃを売るスポンサー側の意向もあるから、いきなり全部ジオン軍みたいなメカにはできなかったんでしょう。ガンダム以降のロボットアニメでは、だんだん敵味方に統一感が出てきたんですが、それはそれで何かスリルが失われた感じがした。『主人公メカが異質』という印象が、記憶に残る理由の一つになったわけで、結果的にはよかったのかもしれません」

――大人になってから見直した時の印象はどうでしたか。

「やっぱり色々と不思議なんですよ。引っかかったのが、主人公側と敵側との力関係です。例えば映画『スターウォーズ』では冒頭、帝国軍のすごくでっかい母艦が、主人公側の乗る小さな宇宙船を威圧的に追っている。最初は劣勢だった主人公側が、圧倒的に優勢な敵側に逆転勝利するカタルシスを味わうのが、活劇本来の姿のはずです。だけどガンダムでは、主人公側の地球連邦の方が常に敵側のジオン公国よりも優勢らしい。全43話で描かれるのは、実は連邦側の圧倒的な勝ち戦。一方のジオンはじり貧です」

――確かに第2話で、ジオン軍のシャアが3機のザクの補給を上司に要求するが、実際には2機しか送られない。ジオン側のゆとりのなさが最初から描かれています。

「ホワイトベースが、連邦軍の本拠地にたどり着くまでの過程がハラハラドキドキするのは、アムロたちが戦局の全貌を知らされず、目の前の敵と必死に戦っていたから。その意味でアムロたちの『自分たちの方が優勢なんて知らなかった』という感覚は、視聴者側の感覚とシンクロしていて生々しい。最初は52話やる予定だったそうですから、ジオン側の反撃も結構描かれるはずだったのかもしれない。だけど、43話に短縮されて余裕がなくなったためか、終盤に舞台が宇宙に戻ってからは、えげつないくらいに連邦軍が勝ちまくる展開ですよね」

――判官贔屓もあるのか、敗れていくジオン側に共感する人も多いですね。ジオン側の人物を主役に据えた派生作品もあります。

「テレビ番組では、スポンサー側の意向とか放送期間の短縮とか、周囲の影響で作品そのものががっかりした内容になってしまうことも多い。だけど、ガンダムの場合、そういう逆風が総体としてはうまい方向に行っている。稀有な感じがします」

「なぜそうなったのか。偶然もあるのだろうけど、やはり作り込みがちゃんとしていることが大きいと思います。さっき貶したガンダムの色についても、ガンダム以外のメカはリアルだし、演出もきちんとしているから、『ガンダムだけああいう色なのも、何か理由があるんだろう』と深読みできる。他の描き方がいい加減だったら、そうはいかないでしょう」

――長嶋さんの作品では、登場人物同士のやりとりや心の動きが、ていねいに細やかに描かれていますね。小説家の目から見て「ガンダム」の人物の描き方はどう見えるのでしょうか。

「例えば、第2話でセイラ・マスがカイ・シデンを『軟弱者!』って平手打ちしますよね。そこだけが名場面として何度も取り上げられるけど、注目するべきはむしろ、その後も2人が同じホワイトベースに乗り込み、呉越同舟でやっていく、というリアリティーの方ではないでしょうか。全43話を通すことで、キャラクターの個性やお互いの関係性が作られていっている、という感じがする」

**周囲からの逆風が総体としてはうまい方向に行っている。**
**稀有な感じがします。**

「僕が小説を書く時も、最初の1ページ目からキャラクターの性格が分かるような書き方はしない。出会った時にはその人のことを全部知っているわけではない。むしろ『名前さえ知らない』というのがリアルなわけです。別にガンダムを見たからそうしている、というわけではありませんが」

――「KINO Vol.02　思考としての『ガンダム』」という本では、ガンダムにおける食事の描写についても論じていますね。

「メシがまずそう、という演出が徹底しているんですよ。例えばアムロが独房みたいな個室にいて、フラウ・ボウが『食べなきゃ体に毒よ』といいながら、レタスが一枚はさまれたようなサンドイッチを持ってくる。アムロは1人で黙々と食べるんですけど、その時の目が『心ここにあらず』という感じで完全に白目。明らかにうまそうじゃない」

「アムロがホワイトベースを脱走した時も、砂漠の街にある食堂のカウンターで、パンと水だけを食べている。その酒場にジオン軍のランバ・ラルが入ってきて、部下の兵たちに『作戦前の最後の食事だ。なんでも食え!』と勧めるが、実際には食べる物はろくにない。『こんなものしか食べられないんだ』とか『戦争が終わったら腹いっぱい食うぞ』というセリフが出てきても良さそうなのに、誰も言わない。貧しい食事、ということ自体を登場人物たちがあまり自覚していないように見える。それを見て僕はすごく『戦争を描いている』という感じがしました」

――仲間のリュウがアムロに「パイロットが食べるのは銃に弾を込めるようなものだ」と話すシーンもある。食事を楽しむ、という日常感覚が、登場人物から抜け落ちてしまっているようです。

「例えば、宮崎駿監督の作品では、登場人物たちが旺盛な食欲を示すシーンがたくさんある。そもそもアニメは『たくさん食べる』という描写が得意です。実写だったら役者が食べられそうもない量の料理を、同じセル画を繰り返すだけで完食させられる。アニメの世界では食欲を描く方が向いているはずなのに、あえて固いパンと水を黙々と食わせている。しかも、文句を言わせない。本当にひもじい人は、自分がひもじいことにさえ気づけない。それが戦争の現実、酷薄さだということを言いたかったんだと思います」

「映画が公開されると、映画館の近くのカフェやレストランで、その映画にちなんだメニューを出すことがあるでしょう。ガンダムでやるなら絶対に『固そうなコッペパンと水』ですよね。ガンダム展でもぜひ、『ガンダム飯』のコーナーを設けてほしい。半ば本気でそう思います」

『メシがまずそう』という演出が徹底している。
それを見て僕はすごく『戦争を描いている』と感じました。

**西寺郷太**［にしでら・ごうた］
1973年、東京都生まれ。バンド「NONA REEVES」ヴォーカリスト、メインソングライター、音楽プロデューサー。マイケル・ジャクソンの研究家として世界的にも著名で、音楽活動のほか、政治、歴史、宗教など多ジャンルに積極的に発言。著書に『新しい「マイケル・ジャクソン」の教科書』（新潮文庫）、『マイケル・ジャクソン』（講談社現代新書）。2014年夏、小説『噂のメロディ・メーカー』（扶桑社）を上梓。

――西寺さんが子どもの頃は、ちょうどガンダムのプラモデルがブームだったんですね。

「おもちゃ屋さんにガンプラが入荷した、といううわさがあると、みんなで自転車でワッと乗りつけて、奪い合うように買って、後には何も残らない。田んぼに群がるイナゴみたいでしたね。たまに余っているのがあると、ホワイトベースや、足のないモビルスーツだけだったりして」

――「ジオング」ですね。

「それです（笑）。周囲のブームでガンプラには熱中しましたけど、放送時は5歳だったんで物語に関して当時はよく分からなかったですね」

――その後、成長してから観直したりしましたか。

「いや、それがなんと……」

――観ていない!?

「はい。でも、ガンダムは自分にとって『やり残したこと』という感じがすごくするんです。だからこそ、今回の取材は引き受けさせてもらいました。音楽に例えれば、ビートルズを聴かないままで中年になってしまったような感じというか。ビートルズがあれだけ長い間、多くの人に愛されるのはやはり、熱狂させる何かを持っているからだ、と思うんです。僕はガンダムにもそれと同じ匂いを感じていて」

「僕自身は中一の時、ビートルズの聖地、英国・リバプールを訪れたぐらいビートルズのことが大好きなんですが、たまに『ビートルズのことを全然知らない状態に戻りたいなあ』と思うんです。最初のアルバムから順番に新鮮な気持ちで聞いて、『急に髪生えた!』とか、『何この逆回転!?ドラッグでもやってたんとちゃうか』とか、突っ込みを入れながら追体験したくて（笑）」

「今40歳で、子どもの頃より音楽についての知識がすごく増えている自分が、もう一度ゼロからビートルズを体験できるなら、お金を払ってもその状態に戻りたい。ガンダムについてはほとんど知らないが故に、実際にゼロから体験できる。今の僕にとっては夢のような作品なんです。マイケル・ジャクソンで言えば『ムーンウォークをする人』というレベルの知識しかないわけですから」

――西寺さんは、マイケル・ジャクソンの研究家としても知られています。ガンダムの知識量は、マイケルに比べどれぐらいですか?

「何億分の一かそれ以下でしょうね。でも僕、自分の好きなものはものすごく調べるんで、しばらくすると、だいたい他の人よりも詳しくなっちゃうんです。特に最初のガンダムは圧倒的な存在な

［インタビュー］

# 西寺郷太

GOTA NISHIDERA　ミュージシャン

ので、『追いかけがい』がありそうです」

——子どもの頃に見た記憶で、印象に残っていることってありませんか。例えばシャアとか。

「『赤い彗星のシャア』ってどんな人ですか?」

——……説明すると、ジオン公国というのは、元々シャアの父親が建国したんですが、ザビ家が陰謀を企てて乗っ取ったんですよ。それで、シャアは名前を変えてジオン軍に潜り込み、ザビ家への復讐を狙っているんです。

「そのためには、ジオン軍の中で偉くならなきゃいけない、ということですね。なるほど」

——だけど、主人公のアムロと戦ったり、ララァという少女と出会ったりする中で、父親が唱えていた「ニュータイプ」という人類の革新が、今本当に起こりつつあるのかもしれない、と思うようになる。復讐なんかにこだわるよりも、もうちょっと大きな視野で考えよう、と。でも、一方でララァをアムロと取り合ったりとか、俗っぽい所もある。複雑な人間なんです。

「メチャクチャおもしろいじゃないですか!」

——まあ、富野監督の分身ですよね。

「シャアの設定は、アニメ業界の中での監督自身の立ち位置も象徴しているんですか」

——もちろん、そうですよ。ガンダムという作品自体、富野監督がスポンサーのおもちゃ会社をうまく丸め込んで、自分が本当にやりたいことをやった、という面もあります。

「だけど、途中からテレビ局の人間とかから横やりが入ったりして、放送期間が短縮されちゃったんですよね」

——そうそう。でも、軌道修正しつつもしぶとく、したたかに、最後まで泳ぎ抜いた、という印象ですね。まさに、劇中のシャアそのものです。

「ああ、なるほどね。でも、外部からクレームが入ったことで、逆に作品自体のリアリティや緊迫性は増しているんですかね」

——いやー、それは確実にあると思いますね。

「めっちゃ見たくなりましたよ。今の話を聞くとやっぱり、その時代でしか生まれなかった物語、と感じますね。第二次世界大戦の記憶も、まだ濃厚だったはずですし。ガンダムが最初に放映された1979年は音楽的にも重要な年で、マイケルで言うと、80年代の大ブレークの予兆が感じられるアルバム『オフ・ザ・ウォール』が出た年です。従来は日陰者扱いだった黒人音楽ヒップホップもメジャーレーベルからアルバムが出始めた」

「もうひとつ言うと、70年代はたいていの黒人アーティストがアフロヘアーで、しかもそれが年を経るごとにどんどん大きくなる。だけど、79年夏を境に、なぜかマイケルをはじめみんながアフロを切ってしまう。急激な時代の変化。79年後半から80年初頭にかけての音楽シーンの転換って、ガンダムが最初は人気が出なかったけど、番組終了間際になってすごく盛り上がってきた、というのと呼応するように思えます」

——……。ただ、ガンダムはマニア目線からは語り尽くされている観もあるので、「マイケル・ジャクソンと小沢一郎は同一人物説」を唱えた西寺さんに、新鮮な視点を提示していただく意味は大きいと思います。

「ガンダムという作品はもう古典であって、年月を経ても古びない。もうちょっとしたら、ビートルズみたいに教科書に載ったり、学校で教えるようになると思うんです。だから今回の取材も、ガンダムを知らなくても敢えて引き受けました。僕と同じように、『ガンダムっておもしろいんだろうな』と思いつつも、見るきっかけのないまま時が過ぎている人は少なくないはず。だからこそ『この機会に勇気を出して見よう』と、人柱になるつもりで(笑い)呼びかけたいです」

「僕には5歳になる息子がいて、昨年、その子と一緒にテレビの特撮ヒーロー番組を見始めたんです。でも、番組の雰囲気や登場するメカのデザインが、僕はどうしても好きになれなくて、息子を説得して見るのをやめました。だけど、実は、この展覧会をきっかけに、息子と一緒にガンダムを見始めたんです」

「音楽で言えば、最近流行しているものに触れる前に、マイルス・デイビスやビートルズという『王道』を体験させるようなものです。もうちょっと息子が大きくなったら、ガンダムを初めて見た頃の僕の年齢になります。ガンダムが親子の想い出やひとつの絆になるんじゃないかと、今、とてもわくわくしています」

**ガンダムをきちんと観ていないのは、**
**自分にとって『やり残したこと』という感じがすごくするんです。**
**ビートルズを聴かないままで中年になってしまった感じ、というか。**

**黒瀬陽平**［くろせ・ようへい］
1983年、高知県生まれ。美術家、美術批評家。アート集団「カオス*ラウンジ」を活動拠点として、さまざまな美術展を企画する。著書『情報社会の情念―クリエイティブの条件を問う』(NHKブックス)。

［インタビュー］

# 黒瀬陽平 YOUHEI KUROSE 美術評論家

——黒瀬さんは美術評論家、そして美術展を企画するキュレーターとして「日本のアニメーションや漫画は現代アートとして捉えるべきだ」という主張をされています。中でもガンダムについては「日本における現代美術の不在を肩代わりする存在」として高く評価している。なぜですか。

「富野由悠季監督と宮崎駿監督は、1941年生まれの同い年。やはりこの2人は、日本のアニメを考える時にすごく重要です。彼らと近い世代の日本の美術作家は、60～70年代、欧米の影響を受けて、従来からの美術史の流れを壊す『アバンギャルド（前衛）』に力を注いでいた。ところが、富野監督や宮崎監督は70年代末から、逆に『歴史を創る』ことをやってきた。『機動戦士ガンダム』も、宮崎監督の映画初監督作品『ルパン三世　カリオストロの城』も世に出たのは79年です」

「特にガンダムは、35年たった今も多くのクリエーターによる派生作品が続々と生み出されている。つまり、『機動戦士ガンダム』を起点とする『歴史』が創造されている。これだけの規模で歴史が続いているのは、日本の現代美術では例がありません。宮崎監督の多くの作品もずっと生き延びて、後続作品に強い影響を与え続けている。美術の世界では、誰も彼らのように『歴史を創る』ことはできていない」

——日本のアニメには歴史があるが、日本の現代美術には歴史がない、ということですか。

「元々、日本の美術史には連続性が乏しい。仏教の伝来など外部からの影響で変わってきた面が大きいからです。その意味で、西洋美術史のような連綿と続く歴史は持っていない。それに欧米の『アート』に相当するような概念や言葉は、元々日本にはなかった。明治初期に政府が、日本の近代化の一環として『美術』という言葉を急ごしらえで作り、浮世絵や仏像を『美術史』の中に無理やり位置づけたんです。そのため『美術』という概念自体が十分に根づかなかった」

「美術評論家の椹木野衣氏は、太平洋戦争の敗戦が決定的な断絶だったと言っています。敗戦後の日本は米国の覇権のもと、世界史から隔絶された環境で平和を享受してきた。戦後美術はそのような『非歴史的空間』で作られた文化だから、敗戦というトラウマを反復しているだけで、歴史としての蓄積も発展もない、と」

——「米国に守られ、隔絶された環境で作られた」という点では、日本のアニメも同じでは？

「確かにアニメや特撮、漫画など、日本のサブカルチャーの戦後も、アメリカとの関係から始まった。手塚治虫はディズニーからの強い影響を受けていますし、54年の映画『ゴジラ』も、ゴジラが出現するきっかけとなったのは米国の水爆実験です」

「けれど、日本のサブカルチャーは大衆の支持に根ざしている分、官製の『美術』よりもずっとたくましかった。例えば、ゴジラが最初に出現する島の住民は、元々ゴジラを神としてあがめており、ゴジラを鎮めようと神楽を舞う。米国と同時に、日本の土着文化も意識されていたわけです。同じ特撮で言えば、『ウルトラマン』『ウルトラセブン』の怪獣をデザインした成田亨さんも、日本の妖怪などの神話的世界を取り入れようとしていた。そのように、『戦後』という枠組みを超える想像力によって、米国との関係から少しずつ逸脱していった」

「アニメの世界でも、1974年の『宇宙戦艦ヤマト』では戦争のトラウマを反復しているように見える。しかし、それに続く『ガンダム』は、反復だけでは終わらない。戦争の影響は濃厚であっても、『敗戦のトラウマ』に回収されない物語を語り始めている。だから『歴史』を作れたんです」

——そもそも、ガンダムの「歴史性」とは、何でしょうか。

「ガンダムというキャラクターはすでにひとり歩きしていて、多くの作り手が独自のガンダムを作っている。だけど、決して好き放題にやっているわけではない。『ガンダム』というキャラクターを描こうとする以上、最初のガンダムから積み重ねられてきたシリーズの中に位置づけられてしまう。『ガンダム』の歴史と無縁ではいられないわけです。現在のオタク文化の繁栄を支えている『二次創作』とは、このような歴史性に支えられているのだと思います」

「歴史を意識しているのは、作り手だけではない。アニメ好きの人、特に僕より上の世代は、過去の主要な作品やクリエーター同士の関係についてとても詳しいし、それを踏まえた議論を好む。それは歴史家と同じマインドです。アニメという小さな世界だけど、作り手にも受け手にも歴史が共有されていて、先人の遺産を継承して作っている。いいものができるのは当然です」

——質の高い作品を創るには、歴史性が不可欠だ、と。

「それは本来、文学や美術、音楽などの『ハイカルチャー』が担うべきことです。けれど日本で

**日本の現代美術では、誰もがガンダムのように**
**『歴史を創る』ことはできていません。**

は、特に戦後に関しては、サブカルチャーがハイカルチャーを代替するような状況が続いている」

——こうして『ガンダム展』が開かれること自体、その表れかもしれませんね。

「そうですね。だけど、歴史を意識し過ぎると保守化してしまって、逆に停滞することもある。だからこそ、既存の歴史を破壊しようとする『前衛』が必要となる。アニメの世界でそれをやったのが『新世紀エヴァンゲリオン』(95年) の庵野秀明監督です。それまでのアニメでは、主人公にとって父親的な存在だったロボットを、母親の魂が封じ込められた存在へと一変させた。それで、従来のロボットアニメは一気に古く感じられるようになった。現代美術のどんな作家よりも、庵野監督の方が過激だった」

——富野監督も、最初のガンダムのラストシーンでは人間同士がつながり合う希望を描いていますが、続編の「機動戦士Zガンダム」(85年) では逆に、人々のドロドロした情念に巻き込まれた主人公の精神が崩壊していく様子を描いた。さらに「∀(ターンエー) ガンダム」(99年) では、それまでのガンダム作品すべてを「黒歴史」として葬りさってしまいました。

「新作『Gのレコンギスタ』についても、富野監督は『震災後の世界を生きる子どもたちへのメッセージとして、女性の持つ復元力にフォーカスしたい』と発言している。それは本当に正しいと思います。女性の生命力がテーマということは、明らかに震災からの復興を意識している。今の時代に、従来のアニメではあまり描かれなかった女性のポジティブな『産み、育む力』を描くことは、本来なら現代美術家が率先してやらなければいけない仕事なのですが……」

——なぜ、富野監督や宮崎監督、庵野監督のようにアーティスト的な資質を持った人々が、アニメの世界からは輩出しているのでしょうか。

「日本のアニメや漫画の特徴は、キャラクターが二次元的で平べったいことですよね。こういう二次元的な表現は、実は日本では非常に長い伝統を持っています。例えば大正時代の美術史家・矢代幸雄は『仏像のフロンタリティ(前面性)』の重要性を指摘しています。仏像は正面から拝むためのものだから、表現がほとんど前面に集中し、立体であってもどこか平面的です。360度どこから見ても完璧な立体像を追求したギリシャ・ローマの彫刻とは、まったく異質な表現です」

「江戸時代の浮世絵師・葛飾北斎は、独自に西洋画を分析することで遠近法を100%理解していましたが、自分の絵には部分的にしか取り入れなかった。『完全に立体的にしたら、絵が台無しになってしまう』と思ったのでしょう。日本人にとって絵を描くことは、現実をそのまま写し取ることではない。あえて平面的に描くことで、神様や仏様がいる向こう側の世界とつながれる、という感覚をずっと持ち続けていると思います」

——日本人の伝統的な「平面的な表現へのこだわり」が、現代ではアニメや漫画の形をとって表れている、ということですか。

「僕はそう考えています。アニメや漫画のキャラクターと昔の神様や仏様とは、実はかなり近い存在ではないか。どちらも人の形をしているけれど現実ではなく、手の届かない向こう側にいる存在なんです」

——富野監督は、今回のインタビューで「アニメでは二次元の記号的なキャラクターが動くからこそ、現実から離れた抽象的なテーマを扱える」と指摘しています。

「『抽象』という言葉は重要ですね。キャラクターは人間に似ているという点では『具象』であり、二次元で記号的であるという点では『抽象』です。手塚治虫さんもそうですが、二次元のキャラクターの『人間のようで人間ではない』『具象であり抽象』という特質を活かした人々が、日本では名クリエーターになっている」

「ただし、アニメや漫画は基本的には商業主義のエンターティンメントであり、確実にヒットさせようとすれば保守化せざるを得ない。庵野監督や富野監督のような前衛アーティストがどんどん出にくくなっている。だから今度は、アートの側からアニメに対して前衛を仕掛け、活性化させる必要があると思います」

——具体的には何をするのですか。

「アートの強みは、どんなに遠い時代や場所からでも、活性化に必要なアイディアを持ってこられることです。今回の震災や津波は『1000年に1回』と言われますが、ならば1000年前に震災にあった人々はどのように死者を弔い、祈ったのか、という問題提起があっていい。僕は今年5月に東京・六本木で行われた『LITTLE AKIHABARA MARKET』という美術展を企画しました。キャラクター表現を取り入れたさまざまな作品を展示することで、日本の『二次元的な表現』が伝統的に異世界、死者の世界とつながっていることを示したかった。震災後の世界でアニメや漫画を作ることは、この国の人々が

ずっと昔から仏像や神像に手を合わせてきたことと、どこかで呼応しているのではないか。それを指摘することが、現代のアニメに対するアバンギャルドになると確信しています」

**アニメや漫画のキャラクターと昔の神様や仏様とは、
実はかなり近い存在ではないか。どちらも人の形をしているけれど現実ではなく、
手の届かない向こう側にいる存在です。**

# シャア・アズナブルはなぜ、ガルマ・ザビを殺したのか

太田啓之　朝日新聞記者

私は昨年初め、朝日新聞オピニオン面で「ガンダムに学ぶ」と題し、各界で活躍している方々にガンダムについて論じてもらうインタビュー記事を計9回、連載した。その直後、「ガンダムの警鐘」と題した富野由悠季監督のロングインタビューも掲載した。

なぜ、文化部のアニメ担当でもない記者がそんな企画を試みたのか。本音ベースで言えば、「ガンダムってオタクのための引きこもりアニメじゃないよ」「現実を変えられるぐらいすげえ物語だよ」ということを、新聞記者なりのやり方で世間に訴えたかったからだ。

それがご縁となって今回、ガンダム展の一環として、新たに7人の方々のインタビューを担当することになった。多忙な中、快く長時間の取材に応じていただいた論者の方々には、改めて厚く御礼を申し上げたい。

前回、そして今回とインタビューのテーマにしたのは「ガンダムと現実とのかかわり」だ。

ガンダムという物語は、強いテーマ性とメッセージ性を持っている。これだけの「重い」物語が35年もの間、数え切れない人々から愛され続けている以上、それが世の中に何の爪跡も残さないわけがない。

それにガンダムは、そこからさまざまな教訓をくみ取り、「生きる糧」とするに値する作品だ。人々がガンダムという物語から何を読み取り、自分たちが現実に立ち向かう上でどう活かしているか。そして、ガンダムの提起している問題と、現実社会の問題とは、どう呼応しているのか。

さらに言えば「ガンダム、特に最初のガンダムはなぜ、日本の文化の中でも特権的な地位を占める物語であり続けているのか」という素朴で、かつ根本的な問いかけへの答えも知りたかった。

この図録に掲載した7人の方々の発言は、それらの疑問に対する答えをかなり明快に示していると思う。聞き手として何より興奮したのは、ある論者の言葉が、別の論者の言葉と期せずして呼応し、交響するという経験を少なからずしたことだ。

一例を挙げれば、それぞれ異なる文脈から「1000年、という時間単位で物事を考える、あるいは目標設定する必要性」を訴えた論者が、7人中4人もいた。最後にインタビューした黒瀬陽平氏が「1000年」という言葉を口にした時には、同席していたスタッフから思わず、「また出た!」という声が上がったほどだ。現代の日本で「1000年」という時間軸を平然と飲み込んでしまう物語は、ガンダム以外にはそう見当たらないだろう。

また、ある論者による問題提起が、別の論者によって違う角度から光が当てられ、さらに深く展開されていくこともしばしばだった。それぞれのインタビューを注意深く読めば、読者の方々もその驚きや興奮を追体験していただけると思う。

最後に、さまざまな方々との対話を経て、私の内面で育まれてきた「ガンダム論」を記しておきたい。インタビュー集と共に、ガンダム展をご覧になられた方々が、ガンダムについてさらに深く思索を巡らせるきっかけになれば幸いだ。

シャア・アズナブルはなぜ、ガルマ・ザビを殺したのだろうか。

もちろん、劇中で一応の理由は示されている。シャアの父親は「ジオン建国の父」ジオン・ズム・ダイクンだったが、シャアが幼い頃、ザビ家の一族に謀殺されて権力を奪われた。シャアはザビ家に復讐するために名前を変え、素顔を隠してジオン軍に入ったのであり、親友のガルマを見殺しにしたのは復讐の第一歩だった、と。

だが、少し考えれば、その説明はおよそ納得のいくものではないことが分かる。

シャアにとってガルマは、まだまだ利用価値のある人間だった。仮にシャアの協力でガルマが戦功を挙げ、ザビ家内での発言権が強まれば、ガルマは必ずシャアを出世させ、重用しただろう。ジオンの権力中枢に食い込み、復讐相手の本丸であるギレン・ザビやデギン・ザビに肉薄できたはずだ。

さらにガルマは、国民の間で極めて人気が高く、デギン・ザビ公王が最も深く愛する息子だった。年老いたデギンを丸め込み、ガルマをうまく使って、ギレンやキシリアを権力の座から追い落とす。そして、ガルマをジオンの表向きの盟主としつつ、自らが実権を握る。そんな復讐の青写真を描くことも十分に可能だっただろう。頭脳明晰な野心家であるシャアが、そのことに思い至らないはずがない。

そして何よりも、シャアの父が謀殺された時、ガルマ自身は幼く、陰謀には関わりようがなかった。「ザビ家の血をひいている」というだけで復讐の対象とするのは、あまりに常軌を逸してるのではないか。

その謎について、ようやく私なりに納得できる答えを得られたのは、今回のインタビューと平行して「機動戦士ガンダム」のテレビ放映版DVDを見返していた時のことだった。

第6話の冒頭、ガルマと再会したシャアは、「(ホワイトベースとガンダムを仕留めれば) ジオン十字勲章ものであることは保証する」と話す。もち

ろん『敵は手強いぞ、気をつけろよ』という警告なのだが、ガルマは「ありがとう、これで私を一人前にさせてくれて。私の男を上げさせようという心遣いだろう?」と応じる。つまり、シャアが自分に手柄を立てさせるため、わざわざホワイトベースを追い込んでくれた、と勘違いしているのだ。

ここで早くも、ガルマの能天気とお人好しぶりがあからさまになるわけだが、それに対してシャアはただ、哄笑する。その笑い声を聞いた時にはゾッとした。初めてガンダムを観た十五歳の時には気づかなかったが、人生経験を重ね、五十のオヤジになった今なら分かる。「人は相手をバカにしているだけでは、決してこういう笑い方をしない。こうまで人をさげすんだ笑いが出るのは、相手を心から憎んでいる時だけだ」と。

シャアが幼い頃から今に至るまで、望んでも決して得られなかった無償の愛と心からの安心。それをあたかも空気のように胸いっぱいに吸い込んで育ち、他者に対してまっすぐな信頼を向けることができるガルマ。シャアはそんなガルマを嫉妬し、憎んだ。ザビ家への復讐という大義名分は、自分の奥底に潜む暗く醜い情念を直視しないで済ませるための「自分自身への言い訳」だったに過ぎない――。

富野由悠季監督が実際にガンダムの物語を紡ぐ時に、ここまで考えていたかどうかは分からない。むしろ、シャアがガルマを殺した理由については、劇中で説明された以上のことは考慮していなかった、と推測するのが妥当だろう。だが、こうした「作者の意図を越えた深読み」が決して的外れではないことは、その後のシャアの言動、特にララァとの関係をよく観察すれば一層明らかになる。

富野監督がガンダムの物語を再構成した小説「密会」によれば、ガルマの死後、シャアは一時軍を追われ、地球を流浪した。そして、インドで娼館を訪れた際に、ララァと出会う。シャアのように気位の高い男が、娼婦を求めるまでに荒んだ理由は明らかだろう。ガルマを殺したことで、理性では制御しきれない自らの内の巨大な負の情念に気づき、それを嫌悪し、また恐怖したからだ。

そしてララァは、そんな自分を「情念の地獄」から救ってくれる唯一の存在として彼の目に映った。ララァを得たからこそ、シャアは再び自分を肯定し、前を向いて生きられるようになった。劇中でシャアがたびたび口にする「ララァは戦争の道具として役立つから、側に置いている」という言葉は、「ザビ家への復讐のためにガルマを殺した」と自ら思い込むのと同じく、自己欺瞞のための下手な言い訳に過ぎない。

だからこそ、シャアはララァを失った後、拳をたたきつけて絶叫し(テレビ版)、「ララァを殺したアムロ」を殺そうとするまでに、ララァに執着したのだ。

つまり「シャアがガルマを殺した理由」を深く考えることは、同時に、「シャアがララァに強く執着した理由」をも明らかにしてくれる。そして、続編「Zガンダム」でのシャアが精彩を欠き、映画「逆襲のシャア」では地球に小惑星を落下させようとする暴挙に出た理由も、了解できるようになる。

結局、ララァを失った後のシャアは、自分の内の暗い情念を乗り越えられず、最後はそれに飲み込まれてしまったのだ。「ララァ・スンは私の母になってくれるかもしれなかった女性だ!」というシャアの最期の叫びは、あまりにも哀しい。

シャアの生涯を振り返った時、ララァと妹のセイラ以外に、本当に信頼できる他者、あるいは「腹心の部下」と呼べる人物が存在しなかったことに気づく。「Zガンダム」ではアムロやブライト、ハヤトらと一時共闘するが、信頼関係を築ききれないままシャアは雲隠れしてしまう。ハマーンやレコア、ナナイら彼に思いを寄せる女性の心を満たすこともできない。要するに、孤立しているのだ。

例えばナポレオンは、自分とはまったくタイプが違うが権謀術数に長けた2人の男、秘密警察を使いこなす陰謀家フーシェと、女たらしでギャンブル好きだが天才的な外交官でもあるタレーランを、側近として置くことで、己の権力を下支えさせた。

ガルマを「坊や」と馬鹿にしつつも、彼のまっすぐな友情に少しは応えようとする一片の情。あるいは自らの暗い情念を抑え、ガルマを傀儡として徹底的に利用し尽くそうとする徹底した冷徹さ。このいずれかがシャアにあれば「ニュータイプ主導の世界を実現する」という彼の野望は実現し、宇宙世紀の歴史は変わっていたかもしれない。

「ガンダム」という作品がこうした深読みに堪えるのは、この例のように、作者さえも明確に意識していなかったかもしれない深い情念のレベルで、物語がしっかりと構築されているからだ。

当たり前のことだが、物語だからといって、作者の思い通りに登場人物を操れるわけではない。劇中の登場人物が実在感を持つためには、生身の人間が持つのと同等以上の「行動の内的な必然性」を獲得する必要があるからだ。作り手がしばしば口にする『キャラクターが自ら動き出して、手が出せなくなる』とは、それが成功した状態を意味する言葉だろう。(富野監督も今回のインタビューで同じ趣旨の発言をしている)。

そして、登場人物たちの情念や内的必然性を、理屈や言葉以前の部分で直観できる人だけが、「文学」「芸術」と呼ぶに値する物語を紡ぐことが

できる。作家の村上春樹氏が、小説を書くことについて「深い井戸の底に降りていく」と表現するのも、同じ作業を意味しているのだろう。言うまでもなく富野監督も、そうしたことのできる1人だ。

私たちが、最初のガンダムに感じる「リアルさ」には、様々な要素がある。ロボットを兵器として扱う演出の確かさや、実際の戦争での戦略や戦術を踏まえた描写もその一つだろう。だが、そんな要素は、ガンダムシリーズをはじめとする後続のアニメ作品によっていくらでも模倣、あるいは凌駕されている。未だに乗り越えられていない最初のガンダムの「リアルさの壁」とは、エンターテインメントの枠組みを堅持しつつも人間の情念を描ききるという、表現としての圧倒的なレベルの高さではないだろうか。

私自身、時を経てガンダムに改めて接することで、シャアという男が、己の情念に囚われ過ぎた情けない人間であったことを自分なりに理解できた。そしてそのことで逆に、彼への共感は一層深まった。なぜなら私もまた、己の内の情念に振り回される1人の人間に過ぎないからだ。

自らの経験に照らしても、「人間は表面的な正しさや理由付けだけで動くわけではない。人を本当に突き動かすのは、心の奥底でくすぶり、ある時には激しく燃えあがる情念の炎だ」ということを実感する。

ガンダムという作品には、理屈を超えた情念が人を動かす様が至る所で描かれている。

例えばテレビ版でマ・クベは最期に「ウラガン、あの壺をキシリア様に届けてくれよ、あれはいい物だ!」と絶叫し、炎に包まれる。マ・クベがキシリアに仕えたのは、決して自らの保身や出世栄達という合理的な理由からだけではない。自分の美意識を理解し、それを共有してくれた主君に仕えることが、彼の内なる情念を満たし、快感を与えてくれていた。彼のたった一言のセリフが、そのことを鮮やかに伝えてくれる。

ランバ・ラルが砂漠でアムロと出会った時、敵と知りつつ敢えて見逃したのも、「泳がせてホワイトベースの居場所を突き止める」という表面上の理由からだけではない。本当に居場所を突き止めたければ、捕まえて捕虜として尋問、あるいは拷問する方が確実だろう。

命懸けの戦いに赴く前に「ハモンとの間にこんな息子がいれば、ワシも心置きなく死ねたものを」という悔恨にも似た思い、運命への嘆きが彼の胸中をよぎったからこそ手を出さなかった。そう考えるのが妥当だろう。

情念は時として、歴史を動かす巨大な力にもなりうる。作家ドストエフスキーは、未完に終わった小説「カラマーゾフの兄弟」の第2部で、兄弟の1人のアリョーシャが、皇帝暗殺を狙うテロリストになる、という構想を抱いていたという。家族という小さな集団の中での人々の葛藤が情念の温床となり、結果的には世の中をも大きく動かす。そのダイナミズムを、ドストエフスキーは強く意識していたのだろう。

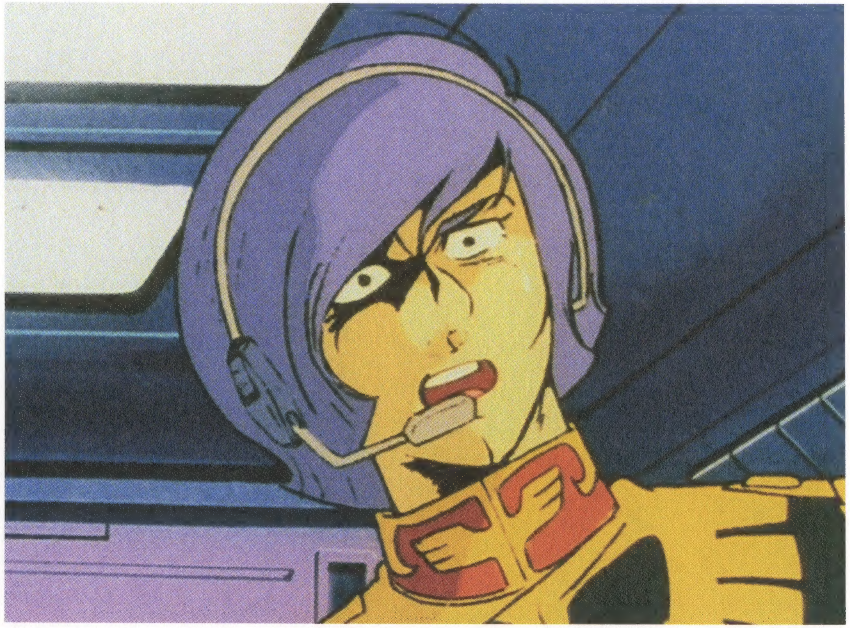
また、フランス文学者の鹿島茂氏は先にも挙げたナポレオン、フーシェ、タレーランについて、ナポレオンを「熱狂情念」、フーシェを「陰謀情念」、タレーランを「移り気情念」に囚われた人物と捉え、彼ら3人の「情念戦争」が激動期のフランスの運命を左右した、としている。

ガンダムという作品で「情念が世の中を動かすダイナミズム」が最も鮮烈に表れているのは、言うまでもなくザビ家の内紛だ。どんな家族の中でも渦巻いているであろう愛憎が、権力闘争と結びついた時に噴出するすさまじい情念——。

キシリアはなぜ、自らの兄ギレンを撃ったのか。ギレンが父デギンを殺した憎しみからか。権力への渇望からか。それとも自らの理想を実現するためのやむを得ない犠牲と考えたからか。恐らくはその全部、だろう。人は一つの動機だけで動くほど、単純な生き物ではないからだ。そして、キシリアがギレンを殺したことが、宇宙要塞「ア・バオア・クー」の防御に隙を生じさせ、連邦の勝利をもたらした。まさに情念が宇宙世紀の歴史を動かしたのだ。

情念を理解することは、1人ひとりの人間への洞察を深めると同時に、歴史をも知ることにつながる。ガンダムは人と歴史の情念を描き切っているからこそ、汲めども尽きぬ魅力をたたえているのだ。

**太田啓之**［おおた・ひろゆき］
1964年、兵庫県生まれ。90年に朝日新聞社に入社し、公的年金など社会保障分野の取材を経て、2010年からオピニオン編集部在籍。各界で活躍する人々へのインタビューを主な仕事とする。朝日新聞紙面でのガンダム記事のほか、雑誌「新潮45」2013年4月号に、小論「ガンダムか司馬遼太郎か」を寄稿。著書「いま、知らないと絶対損する年金50問50答」（文春新書）。



# 機動戦士ガンダム展
# THE ART OF GUNDAM


［奥付］

編集・制作＝サンライズ、朝日新聞社、メガロマニア

執　筆＝朝日新聞社

翻　訳＝スタンレー・N・アンダソン

写真撮影＝太田好治（表2、P3-4、P10、P13、P182、P204-211、P216-221、表3）、岩崎真子（P212-215、P222-227）、インタニヤ（P6-9、P124右下、P125-127、P172-181、P190-197）

撮影ディレクション＝菅井俊之（Semitransparent Design）

撮影協力＝乃村工藝社

印刷・製本＝野崎印刷紙業

作品写真＝©創通・サンライズ

発　行＝朝日新聞社、創通、サンライズ、バンダイ、バンダイナムコゲームス、バンダイビジュアル

# 機動戦士ガンダム展
# THE ART OF GUNDAM

機動戦士ガンダム展
THE ART OF
GUNDAM